СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №10 (18) Ноябрь 1997

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

TOMB RAIDER 2

ОБЗОР 65 ИГР

ТАКТИКА К 7 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 41 ИГРЕ

Die by the Sword,
Deadlock 2,
Quake 2,
Quest 64,
Hexen 2,
Postal,
Gabriel Knight 3,
Бородино,
Seven Kingdoms,
Mercury-8,
Croc,
Lords of Magic,
Armored Core,
Formula 1 '97,
EarthSiege 3,
Colony Wars ...


AGE of EMPIRES


WC: PROPHECY



WH: DARK OMEN

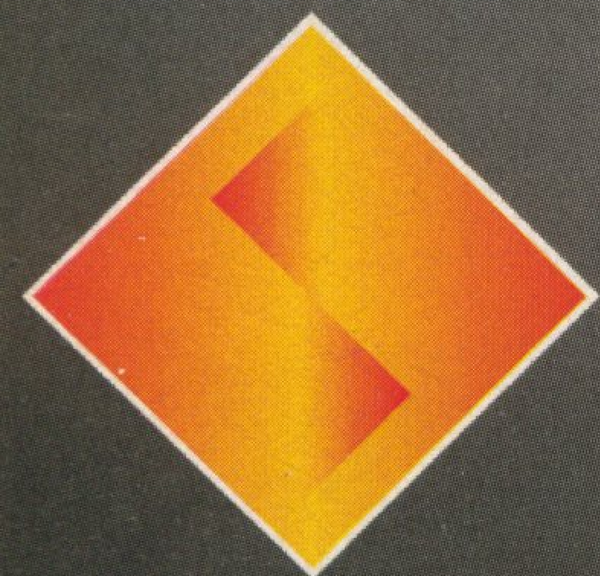
Внимание! Часть тиража снабжена демо-CD для PC и PlayStation PAL





Аналоговый контроллер

Аналоговый контроллер позволит Вам достичь предельных скоростей и точности управления в авиационных, автомобильных и морских играх-симуляторах.





Microsoft Sidewinder 3D



Gravis Game Pad Pro



Thrustmaster X-Fighter



CH Flightstick Pro



CH F-16 Combatstick



CH Pedals



Wingman Extreme



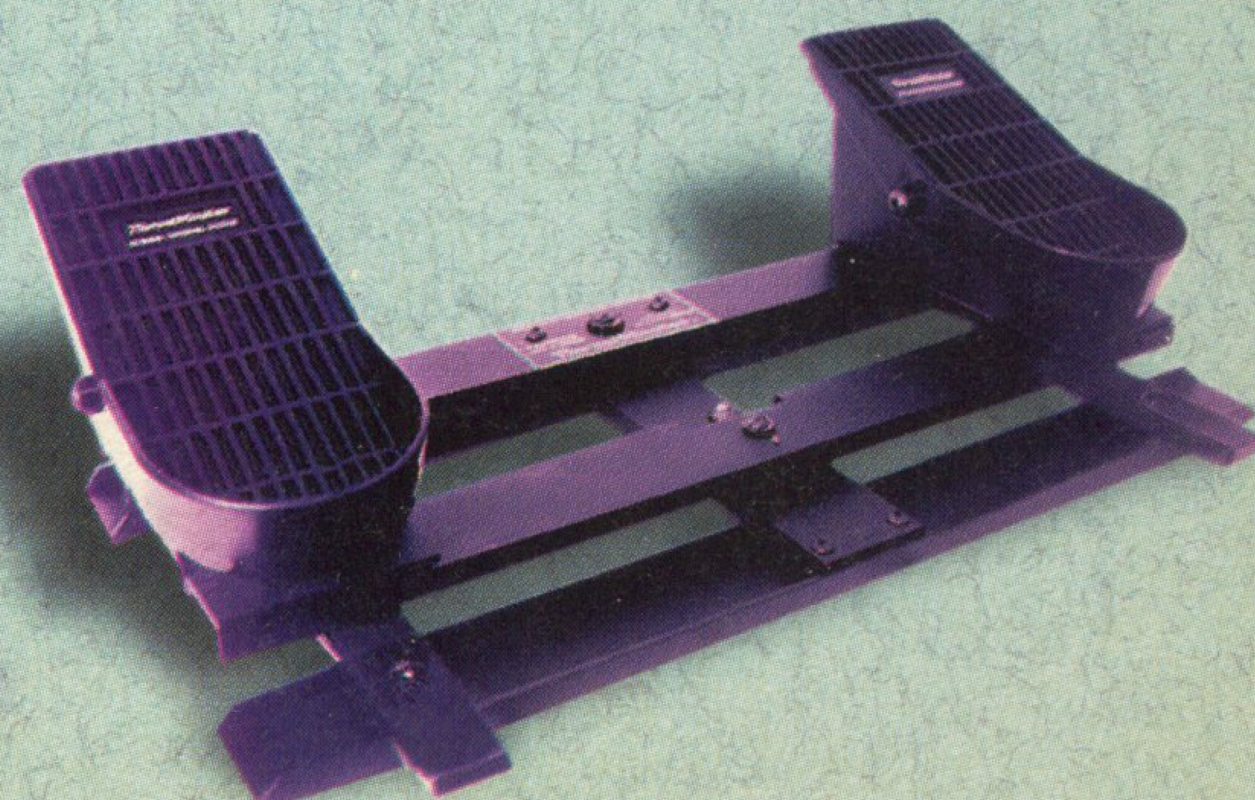
CH Virtual Pilot Pro



Gravis Game Pad



Thrustmaster Formula T2



Thrustmaster RCS

PC CD-ROM • Online • PlayStation

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

НОВОСТИ

ЭТО БУДЕТ ХИТ

ИНТЕРНЕТ

ОБЗОР

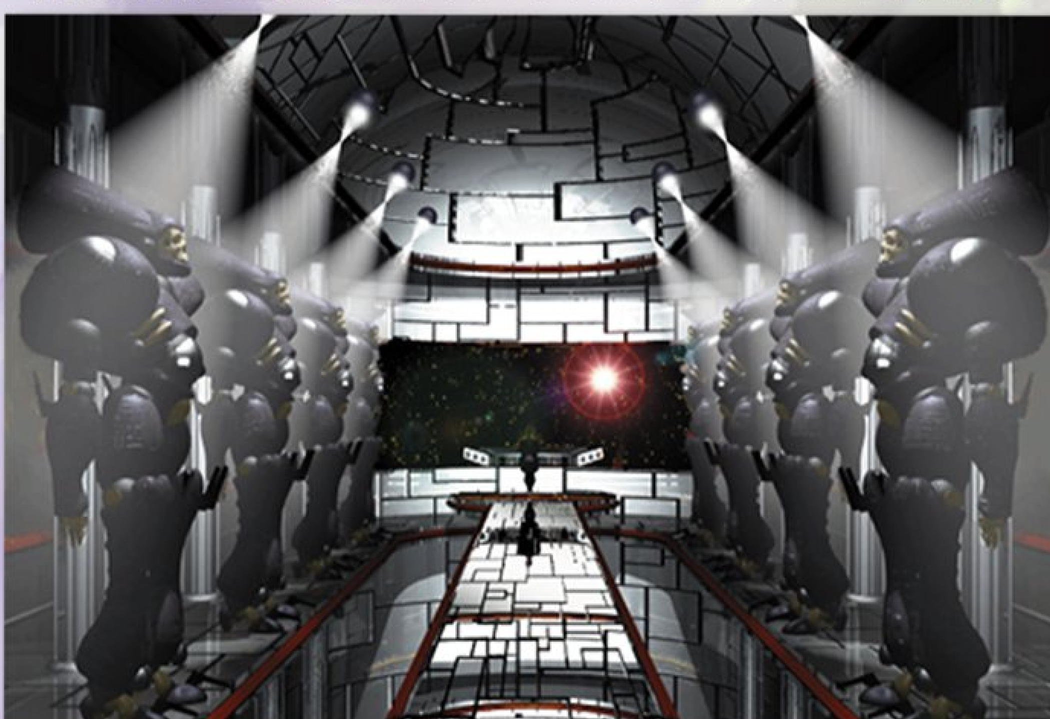




В РАЗРАБОТКЕ



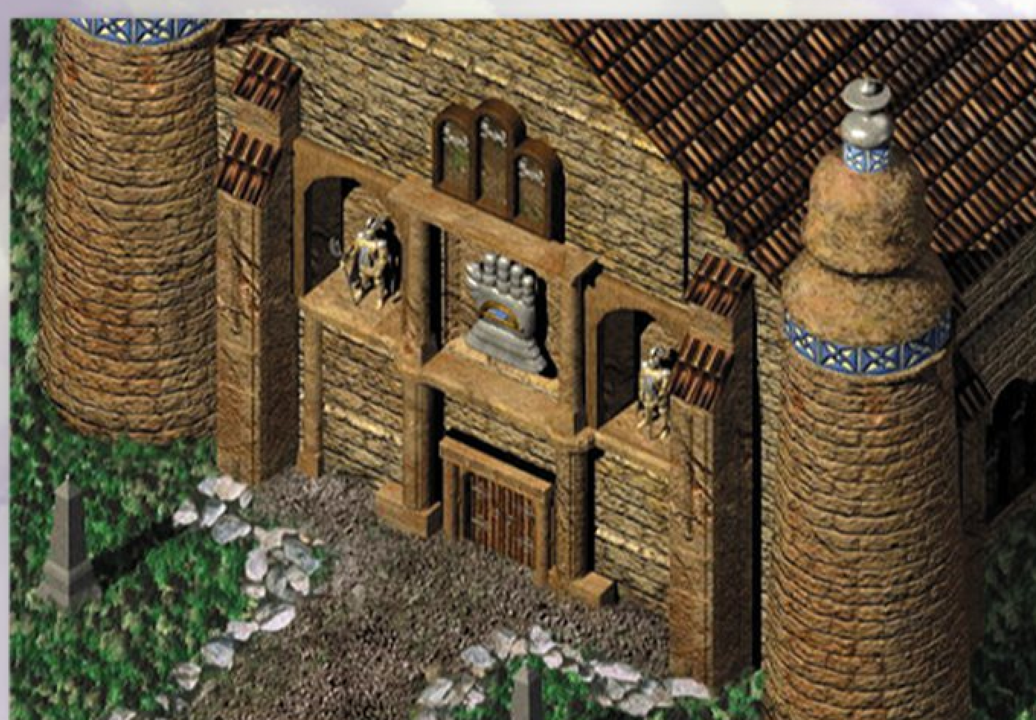












СЕКРЕТЫ, ТАКТИКА

СПИСОК ИГР

Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.

Наш подписной индекс: 88767.

Реклама в номере

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва
1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Возрождение» - (095) 915-39-67
3. «Глобус» — (095) 240-7405
4. «GameLand» — (095) 288-3218
5. «Маарт» — (095) 128-9904
6. «МетроПресс» — (095) 270-0703
7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
9. Вячеслав Попов – (095) 792-70-22

Санкт-Петербург
1. «МетроПресс» — (812) 294-1109
2. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
3. «НЛО» — (812) 277-2289
4. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
5. Андрей Маслов — (812) 525-21-63

Казахстан, Алма-Ата
1. Владислав Любчанский — (3272) 43-69-16

Украина
Эксклюзивный представитель на территории Украины
ЗАО «Новая Коллекция», Киев
Отдел реализации: (044) 449-12-90
Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва, Вильнюс
Жайдиму Шалис
Сергей Горевой
23-04-42, 23-06-04

«Логос-М»
(095) 974-2132
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
Чонгарский бул. д. 7
ул. Б. Татарская д. 16/2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2

Содержание CD для PC

*Ура! Сбылось! Наконец-то мы смогли выпустить для своих читателей журнал с **CD** и для **PC**.*

*Диск рассчитан на пользователей **Windows '95**. Почему? Да потому, что все демо-версии и ролики игр исключительно рассчитаны именно на эту оболочку.*

*Кроме того, что вы сможете запустить из оболочки диска, на нем есть еще поддиректории с картинками и экранами к нескольким российским играм. В следующий раз их будет еще больше и вы сможете «облагородить» свой рабочий стол в **Windows** понравившимися иконками и подложками. Если на вашей «машине» какие-то ролики притормаживают — просто перепишите их на диск и смотрите с оного.*

А теперь о диске:

Русские идут...

Совершенно неудивительно, что в стране, где поклонники стратегических игр составляют больше половины игрового сообщества, в процессе разработки находится такое большое количество стратегий. И если совсем недавно удивить чем-то «нашинским» можно было только нашего неизбалованного «юзера», то вполне возможно, что какая-нибудь из описанных ниже игрушек сможет, на равне со всякими **StarCraft**'ами и **Dominion**'ами, пошатнуть основы построения военно-стратегических игр.

В настоящий момент «в живую» российские наполеоны могут увидеть лишь **Total Control** и «Противостояние» с «Опаленным Снегом». Рассказывать о них, скорее всего, не обязательно, так как о них уже сказано все, что можно. Наряду с большим количеством «глюков» (болезнь роста ;-]) эти игры стали хорошей заявкой. Как первые продукты **Real-time** стратегии они очень даже неплохи, хотя и слабо тянут (да простят меня разработчики и фанаты) на звание игр международного класса. Но не будем о грустном — перейдем к делу...

Наряду со стратегиями, на этом **CD** вы сможете найти и парочку приключений: несколько уровней легендарных «Колобков» (они же «Братья-Пилоты»). Здесь же находится и первый (надеюсь не последний) российский **wargame** - «Бородино». А также слегка «завернутый» автоэкшн — «Вангеры».

Игры перечислены в алфавитном порядке, дабы никому не было обидно.

Allods: Sealed Mystery

Разработчик: *Nival Ent.*
Вышедшие продукты: *Морские Легенды, Total Control*
Издатель: *Бука*
Предположительная дата выхода: *Март-апрель 1998*
Жанр: *Стратегия в реальном времени с элементами RPG*
Тема: *Фэнтезийный мир, полный магии*
Системные требования:
Pentium-166, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, VESA SVGA, DirectX, Win '95/NT
NIVAL ENTERTAINMENT:
www.nival.com, webmaster@nival.com
BUKA:
www.buka.com, games@buka.com

Про то, как делается эта игра, мы писали в одном из наших номеров, поэтому ограничимся следующим: когда-то был большой и красивый мир, но вот неспокойным магам с их шаловливыми ручками подумалось о том, как его улучшить? Само-собой улучшить можно его с помощью великой силы, а взять ее можно из недр земли... После глобального катаклизма наступили необычные нестабильные времена, а главный герой, который должен спасти мир, - это вы. Отсюда вытекают сражения в реальном времени с интерсным межуровневым сюжетом...

Vangers: O.F.T.R.

Разработчик: *KD-Lab*
Вышедшие продукты: *Biprolex*
Издатель: *Бука*
Предположительная дата выхода: *февраль 1998 года*
Жанр: *Экшн с элементами RPG*
Тема: *Фантастический мир*
Системные требования:
Pentium-166, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, VESA SVGA, DirectX, Win '95/NT
KD-Lab, KranK@kdlab.koenig.su
BUKA:
www.buka.com, games@buka.com

Про то, как делается эта игра мы писали в одном из наших номеров. Игра необычна как самим сюжетом, так и его реализацией. Во-первых, это экшн, причем явный. Во-вторых, РПГ со всеми вытекающими из этого последствиями. В-третьих, крутые гонки... Ну, конечно же сначала надо вжиться в мир Вангеров, иначе ничего не понятно, но когда ты понимаешь, что есть что, наступает самое время насладиться процессом...

Читайте о Вангерах в следующих номерах СИ.

Бородино

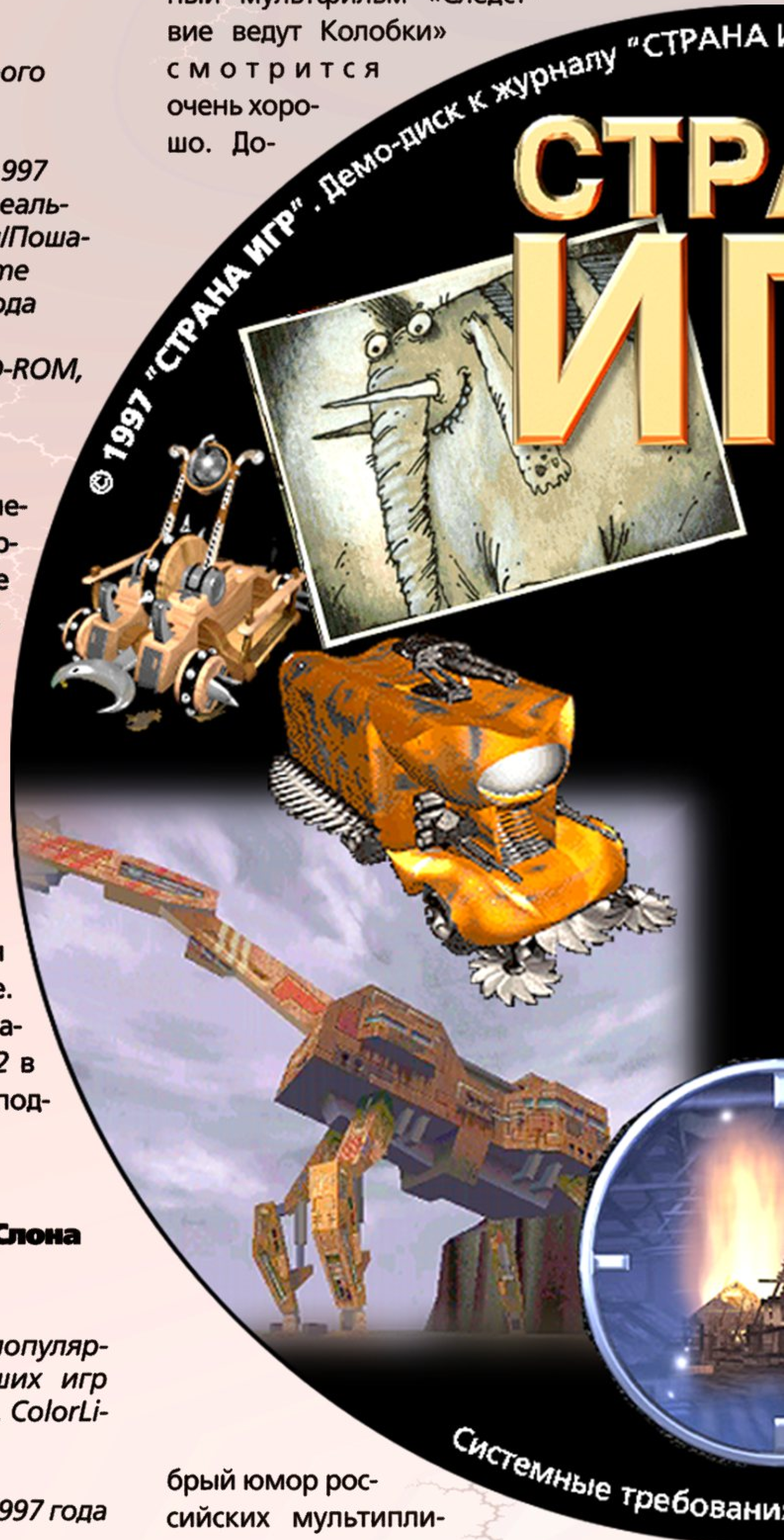
Разработчик: *1C*
Продукты: *Призрак Старого Парка*
Издатель: *1C*
Дата выхода: *22 сентября 1997*
Жанр: *Стратегия в реальном времени/Пошаговый wargame*
Тема: *Война 1812 года*
Системные требования:
Pentium-90, 16 MB RAM, 8x CD-ROM, Win '95, Sound card
1C:
www.1c.ru, admin1c@1c.ru

Вот и наши разработчики осмелились сделать вылазку на территорию **wargame**. Чтож, мне кажется, что вполне успешно. Все как надо, если, конечно, вы разбираетесь в **wargame**. Если нет — не беда. Очень легко можно изучить все правила и приемы защиты и нападения. В этом номере вы найдете статью об этой игре, а поиграв в демоверсию, сможете вынести для себя окончательное мнение. Мы же хотим пожелать разработчикам сделать *Бородино-2* в полном **3D** и желательно с поддеркой **3D** акселераторов ;-)

Братья Пилоты: По следам Полосатого Слона

Юмористический квест
Разработчик: *GAMOS*
Прдукты: *множество популярных небольших игр типа «Балда», ColorLines и т.д...*
Издатель: *1C*
Дата выхода: *22 сентября 1997 года*
Системные требования:
DX2-66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win '95, Sound card
1C:
www.1c.ru, admin1c@1c.ru
GAMOS:
www.gamos.ru, root@gamos.ru

Что такое «Колобки», я уверен, знают все. Еще на **Аниграфе '97** поклонники квестов и «пазлов» подолгу не отходили от стенда **1C**. Игра выполнена очень стильно. До сих пор постперестроечный мультфильм «Следствие ведут Колобки» смотрится очень хорошо. Добрый юмор российских мультипликаторов и лихо завороченный сюжет... Игра, собственно, и сделана по мотивам этого рисованного экшна. Единственное, что расстраивает, что она коротковата. Хотя ходят слухи, что в ближайшем будущем грядет продолжение. Насколько это правда — будущее покажет...



Всеслав Чародей

Разработчик: *Snowball*


Allods


Вангеры



Бородино


Братья Пилоты



Всеслав Чародей

Продукты: *PIKE: Операция "Громовержец"*
Издатель: *1С*
Дата выхода: *октябрь 1997*
Жанр: *Стратегия в реальном време-*



ни с элементами PRG
Тема: *Древняя Русь*

Что такое пайк, наверное не надо рассказывать, а демо-версия оного под **Win'95** есть на этом же диске. Всеслав Чародей — дело другое. В последнее время наши разработчики ударились в патриотизм: то немцев бьют, то половцев, то еще кого… С идейной линией игры вы могли ознакомиться в одном из прошлых наших журналов, а конкретный обзор, возможно, увидите в следующем номере. Обещаю, что читатели СИ первыми узнают подробности релизной игры. Что мы имеем в Всеславе? Обычное противостояние русского городка половцам и злобным викингам оборачивается в борьбу двух могучих древних сил. В следствие чего, вас ждут сражения в реальном времени и интересный сюжет…

Вьюга в Пустыне

Разработчик: *Дока*
Продукты: *Total Control*
Издатель: *Дока*
Предположительная дата выхода: *декабрь 1997*
Жанр: *Стратегия в реальном времени*
Тема: Война с плохими арабами
Системные требования:
Минимальные: DX4-120, 8 MB RAM, 4x CD-ROM, Win '95
Оптимальные: Pentium-133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win '95
ЗАО «ДОКА МЕДИА»:
www.doka.ru, root@doka.ru

Много хороших людей живет на нашей планете, но встречаются иногда плохие арабы. Вот в принципе идея игры. Точнее она состоит в том, что надо плохим дать понять, что так делать нельзя, а надо делать по-другому. А понять здесь дают исключительно с помощью тяжелой техники, самолетов и артиллерии (кстати, находящейся на вооружении у нашей «непобедимой и легендарной»). Несколько непривычный интерфейс, но разработчики уверяют, что в процессе игры к любому игроку придет мысль, что лучшего именно для этой игры трудно придумать. Более подробно читайте в следующих номерах СИ.

Русская Рулетка 2: Next Worlds

Разработчик: *LOGOS*
Продукты *Русская Рулетка*
Издатель: *БУКА*
Дата выхода: *Февраль 1998 года*
Жанр: *Техноэкшн с элементами RPG*
Тема: *От древнего мира до Далекого будущего*
Системные требования:
Минимальные: Pentium-120, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, VESA SVGA, DirectX, Win '95/NT
Оптимальные: Pentium-166, 24 MB RAM, 4x CD-ROM, VESA SVGA, DirectX, Win '95/NT, 3Dfx board
BUKA:
www.buka.com, games@buka.com

Я надеюсь, что многие из вас видели, что из себя представляет Русская Рулетка. Несомненно, практически полное отсутствие сюжетной линии в этой игре не порадовало многих. Но несмотря на это **RR** по своим тактико-техническим задумкам и реализациям была очень неплоха. Вторая же «серия» игры совершенно отлична и по играбельности, и по реализации. Главный герой путешествует из мира в мир, выполняя по ходу действия сложнейшие задания на летающем, шагающем, ползающем, прыгающем и падающем видах техники: от древних ящеров и кукурузников, до супер крутых флаеров. Коротко говоря — беконечный техноэкшн.Я очень надеюсь, что разработчики реализуют все из того, что ими уже обещано, да и посмотрев их ролик с реальными кадрами из игры, вы поймете насколько это может быть здорово.

Вот вроде бы и все.

К сожалению, у нас не было возможности поместить все российские разработки на этот диск. Но не расстраивайтесь, обещаю — этот диск не последний. Так что пусть российские девелоперы не таят зла на «Страну Игр», а пишут о себе, хотя бы по **E-mail**'у.

Положа руку на сердце, я желаю успеха всем российским командам и жду с нетерпением того момента, когда направленая мною группа воинов скажет не банальное «Yes, sir», а закричит родное «За родину! За Сталина!» и понесется крушить очередной Рейхстаг.

А для «ихних» разработчиков и издателей невзначай так повторяю: **«Русские Идут»**…

Редактор



Вьюга в Пустыне


Русская Рулетка 2

НОВОСТИ

GT Interactive покупает MicroProse за $250 миллионов

Компания **Spectrum Holobyte,** которая за несколько дней до объявленной сделки официально сменила название на более знакомое игрокам **MicroProse,** была куплена гигантом американской игровой индустрии, корпорацией **GT Interactive,** более чем за 250 миллионов долларов. В результате, расстановка сил в индустрии претерпела некоторые изменения. **GT Interactive,** которая уже давно ведет планомерную работу по своему расширению, после покупки этой компании стала вторым крупнейшим издательством Соединенных Штатов после **Electronic Arts** и превратилась из простого распространителя продукции третьих компаний в полноценное издательство со своими собственными разработчиками, число которых сегодня превышает 500 человек. Кроме того, **GT** объявила о планах смены своего названия на более подходящее нынешнему положению компании. Согласно пресс-релизу, основной задачей на ближайшее время станет вторжение **MicroProse** на рынок игровых систем, где у **GT** уже накопился большой опыт работы, а также восстановление былого статуса **Microprose** на рынке игр для персонального компьютера.

С другой стороны, в ближайшее время **GT Interactive** ожидает судебная тяжба с остатками команды разработчиков **Scaven-ger,** которые обвиняют корпорацию в невыполнении договоров и требуют компенсации за нанесенный ущерб в размере 100 миллионов долларов. И хотя **GT Interactive** опровергла все обвинения в свой адрес, дело поступило к рассмотрению в суд.

Борьба за контроль над Virgin начинается

По сообщениям европейской индустриальной газеты **CTW,** сразу три крупнейших компании – **Electronic Arts, GT Interactive** и **Sega Enterprises** выразили свое намерение выкупить издательство **Virgin Interactive Entertainment** у американской корпорации **Spelling Entertainment.** Напомним, что несколько лет назад, в самом начале бума вокруг игровой индустрии **Virgin** была приобретена американской сетью магазинов **Blockbuster,** которая, в свою очередь, была затем приобретена корпорацией **Spelling Entertainment.** К сожалению, **Virgin** не смогла оправдать надежд **Spelling** и после зафиксированных в прошлом году убытков была практически выставлена на продажу. Ожидается, что огромное хозяйство **Virgin,** которое включает сети магазинов в Европе, огромную сеть распространения продукции в Азии и Северной Америке, а также одну из самых известных команд разработчиков **Westwood Studious** (авторы **C&C,** потенциального мега-хита **Blade Runner** и прочих высококачественных и популярных игр), пойдет с молотка за сумму, превышающую 250 миллионов долларов. **Electronic Arts** и **GT Interactive,** скорее всего предложат **Spelling** обмен акциями, а **Sega** готова заплатить наличными. Все три компании кровно заинтересованы в приобретении **Virgin,** поэтому ждать быстрой развязки событий пока не приходится.

Скандалы вокруг Sega

На фоне бурного роста стоимости акций компании на токийской фондовой бирже, вызванного просочившимися слухами о планах компании вернуться с на рынок игровых систем в 1998 году с новой игровой приставкой и новыми партнерами, **Microsoft** и **NEC,** корпорацию **Sega Enterprises** потрясли два крупных скандала. Как и было обещано, американская компания **3Dfx** подала в суд на одного из своих крупнейших инвесторов **Sega,** а также на конкурирующую с ней на рынке трехмерных акселераторов корпорацию **NEC,** обвинив их в тайном сговоре, разглашении секретной информации, преднамеренной дезинформации и незаконном расторжении контракта. **3Dfx** надеется, что суд примет во внимание их жалобу и взыщет с этих двух японских корпораций компенсацию нанесенному ущербу в размере более 100 миллионов долларов. Напомним, что несколько месяцев назад **Sega** в одностороннем порядке расторгла договор с **3Dfx** на предмет разработки графической подсистемы для своего следующего аппарата, и, по неподтвержденной информации, подписала аналогичный договор с **NEC. Sega,** в свою очередь, напомнила **3Dfx,** что она все еще является одним из ее самых крупных инвесторов и соответственно опровергла все обвинения в свой адрес.

Второй скандал разразился уже в Японии, когда **Sega** получила беспрецедентный в истории игровой индустрии патент на разработанный ей способ изменения перспективы в трехмерных играх, заявку на который она подала еще в 1992 году. Таким образом, в соответствии с этим документом, все японские производители, которые используют в своих играх (в первую очередь, в гонках и трехмерных драках) изменение в реальном времени перспективы на происходящее, теперь будут обязаны либо доказать оригинальность своего способа, либо заплатить компании причитающийся лицензионный сбор. По сообщениям японской прессы, **Sega** уже сегодня ведет активные переговоры со всеми крупнейшими издательствами по этому скандальному вопросу.

На этом фоне информация по поводу фактической покупки компанией американской команды разработчиков **Visual Concepts,** ранее работавшей над такими играми для издательства **Electronic Arts,** как **Desert Strike,** и целой серией спортивных симуляторов, а также заканчивающей работу над потенциальным мега-хитом **ONE** для издательства **ASC** на **PlayStation,** чуть не потерялась в потоке более существенной информации.

И напоследок, этот, наверное самый насыщенный месяц в жизни компании закончился подписанием договора с поисковой службой в Интернет **Yahoo!,** который сделал **Sega** партнером этой компании по «раскрутке» своего имени среди игроков.

Компания Take-Two расширяет поле деятельности

Компания **Take-Two** получила право на издание в Европе серии игр от разработчика **Ripcord's games,** включая такие игры, как **Forced Alliance, Golden Gate, Hidden Wars, Space Bunnies Must Die, Terra Victus** и **Postal.** Еще совсем недавно **Take-Two** получила все права на издание головоломок для **Nintendo 64 Wheel of Fortune** и **Jeopardy** от **Gametek,** полный контроль над европейской деятельностью этой же компании, а также приобрела канадскую команду разработчиков **Alternative Reality.** Осталось только дождаться плодов этой бурной деятельности.

Ion Storm приобретает еще одну команду разработчиков

Продюсер таких хитов, как **Crusader: No Remorse** и **System Shock, Warren Spector** покинул компанию **Looking Glass** и присо-

единился к команде Джона Ромеро **Ion Storm.** Вместе с собой он переманил группу из шести дизайнеров и программистов, ранее работавших над такими хитами, как **The Dark Project, British Open Golf, Ultima** и серией **Wing Commander. Spector** стал четвертым известным дизайнером, пополнившим многообещающую компанию **Ion Storm,** и с этого момента возглавит их новый офис.

Кроме этого, **Ion Storm** получил-таки права на стратегическую игру **Dominion** у компании **7th Level.** Игра будет серьезно доработана и выпущена под названием **Dominion Storm** уже в этом году.

Interplay нанимает создателей Tomb Raider

Два основных создателя легендарной игры **Tomb Raider** покинули **Core Design** и основали свою собственную студию **Confoun-ding Factor,** финансируемую издательством **Interplay.** Художник **Toby Gard** в свое время создал полюбившуюся многим героиню, а программист **Paul Douglas** был ответственным за основные моменты игрового процесса нашумевшей игры. **Confounding Factor** продолжит работу в Англии и обещает представить свою первую игру **Leviathan** где-нибудь в 1999 году.

Activision подписывает договор с Redline

Activision подписал договор на распространение первых трех игр от новой команды разработчиков Redline. Во главе этой недавно основанной команды стоят два очень уважаемых человека в индустрии, **James Anhalt** и **Ronald Millar,** которые до этого работали в разных компаниях и помогали создавать такие хиты, как **Diablo Warcraft II, MechWarrior 2** и **Pitfall: The Mayan Adventure.** Таким образом, к играм таких разработчиков, как **Id, Ritual Entertainment, Parsoft Interactive, Titanic Entertainment, Eutechnyx, Ltd., Kalisto Technologies,** а также собственных команд, таких как Raven, добавилось еще одно громкое имя.

Namco увольняет американских разработчиков

В очередной раз японцы продемонстрировали свое недоверие к американским командам разработчиков, уволив всех основных дизайнеров из своего американского офиса, которые уже на протяжении пяти года работали над трехмерным приключением «талисмана» этой компании, **Pac-Man.**

Впервые игра была показана на американской выставке **E3** и привлекла к себе достаточно внимания и положительных рецензий. Однако японский офис посчитал, что американские разработчики не справились со своей задачей, и отложил выход этого проекта до лучших времен.

Maxis отменяет планы по диверсификации

После присоединения компании к издательству **Electronic Arts** компании **Maxis** пришлось отложить свои планы по выпуску разносторонней продукции до лучших времен. Таким образом, из всех новых игр компании в живых сегодня остались только «симы», благодаря которым она и прославилась. Хотя сам **Sim City 3000** уже точно не появится на прилавках магазинов в этом году, игрокам будет предложена гонка **Streets of Sim City,** для которой вам не понадобится иметь сам **Sim City,** чтобы получить удовольствие.

Nintendo снижает цены на игры

Непосредственно перед началом самого пика продаж **Nintendo** объявила о снижении цен на свои игры на 10-15 %. И хотя опуститься до уровня цен на соответствующую продукцию ее конкурентов им пока не удалось, многие независимые компании выразили свое одобрение такого шага и сообщили о своих планах поближе рассмотреть возможность перевода своих игр на 64-битный формат.

Кроме этого, **Nintendo** официально сообщила, что их игра **Super Mario 64,** поступившая в продажу около года назад, на сегодняшний день только в Соединенных Штатах принесла компании более 150 миллионов долларов дохода, что даже превысило кассовые сборы самых удачных голливудских фильмов за тот же период.

Sierra представляет Diablo II на ECTS

Главным событием европейской выставки **ECTS** можно по праву признать представление на суд публики издательством **Sierra** продолжения одной из самых популярных игр этого года, **Diablo II.** События игры будут разворачиваться в похожем мире, но новые возможности помогут легко отличить эту игру от своей предшественницы. Новым в игре будет следующее:

Пять классов персонажей
Четыре города, окруженных дикой природой.
В каждом городе – новые пещеры и гробницы.
Новое оружие, новые задания, новые неигровые персонажи.
Улучшенная система боев
Новые опции для игры через **Battle.net**
Игра поступит в продажу в конце 1998 года.

Первая приставочная сетевая RPG готовится к выходу

Японская компания **Fujitsu** совместно с **Sega Enterprises** начала тестирование первой приставочной многопользовательской ролевой игры **Dragon's Dream,** концепция которой во многом повторяет **Ultima Online.** В финальной версии игры японские владельцы **Saturn'а** и модема смогут одновременно с путешествиям по подземельям переговариваться друг с другом.

Robotech 64 на гране отмены

Одна из первых игр, заявленных к выходу на платформу **Nintendo 64,** может никогда не увидеть свет. Сегодня над проектом работает всего один человек, и никакого прогресса в разработке не видно. Тем не менее, издательство **Gametek** пока официально ничего не отменяло, но и ждать этой игры ранее второй половины следующего года не приходится.

ID анонсирует Trinity

Шумиха вокруг **Quake 2** пока только набирает свои обороты, а **John Carmack** уже начал разговоры о своем следующем проекте – игре **Trinity.** В ней он собирается до предела оживить мир, окружающий игрока, но, как и ожидалось, соответствующей технологии для реализации этого замысла пока не существует. Тем не менее, **Activision** уже сегодня начало разговоры о публикации и этого творения известного программиста.

11 августа в Москве создана Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством «АБКП»

Ассоциация получила права от крупнейших западных издателей игрового и програмного компьютерного обеспечения на представление и защиту их интересов в России. Среди них: **«SONY COMPUTER ENTERTAINMENT», «ACCLAIM ENTERTAINMENT», «CRYO ENTERACTIVE», «MICROPROSE», «MINDSCAPE INTERNATIONAL», «SAITEK», «PANASONIC WONDERTAINMENT», «PSYGNOSIS»** и другие, всего свыше 50 компаний.

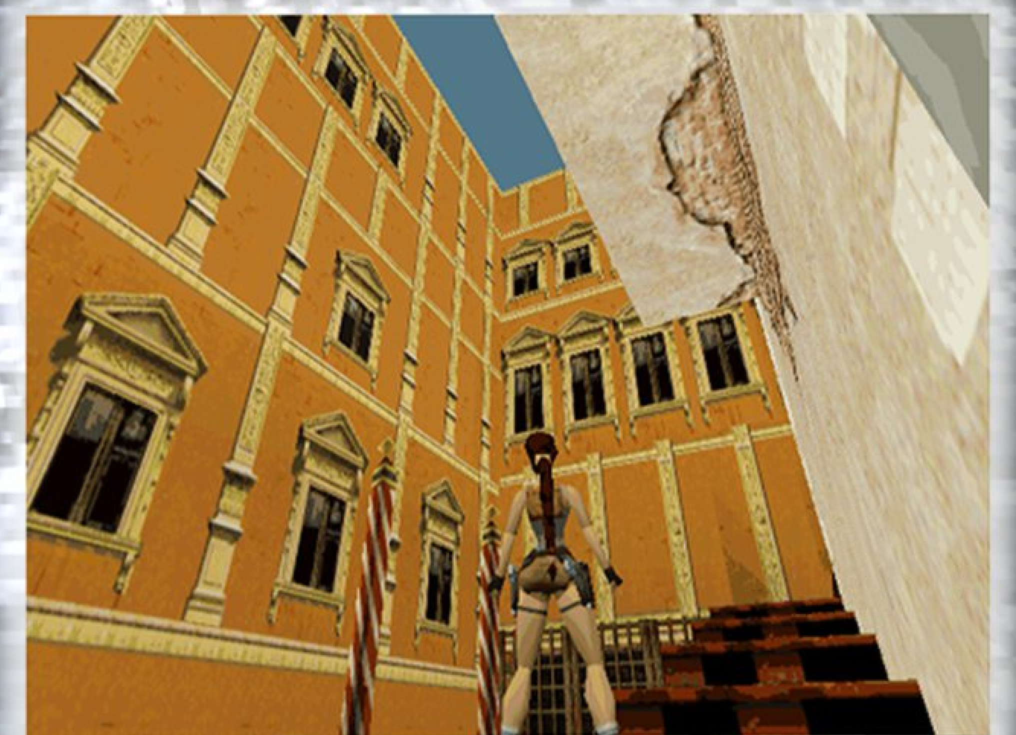
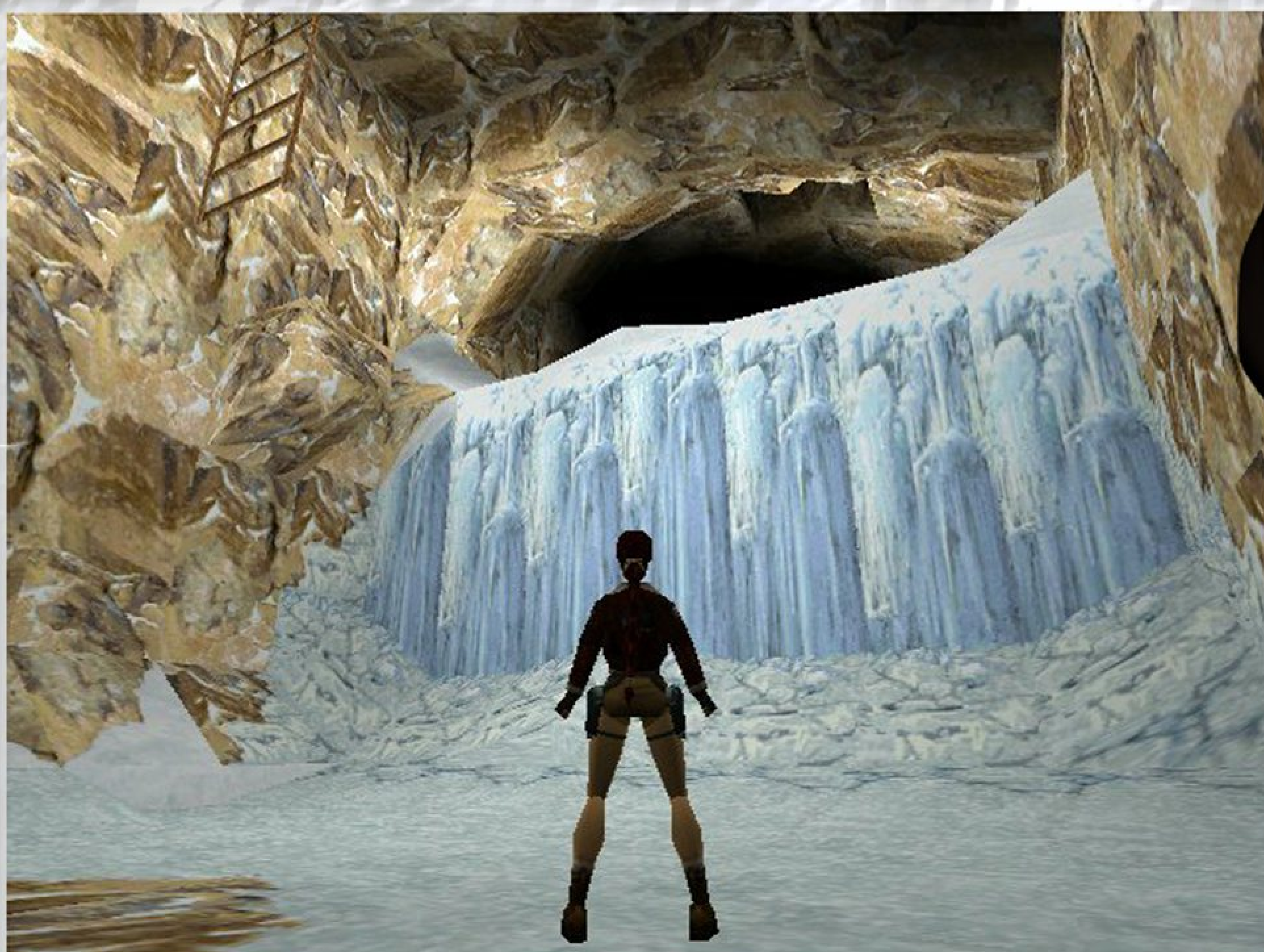
Ассоциация начила широкомаштабную деятельность по привлечению к административной и уголовной ответственности всех распространителей нелицензионного игрового и програмного компьютерного обеспечения.










TOMB RAIDER 2

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ TOMB RAIDER 2

Каков сюжет игры?

Лара ищет артефакт, который по приданию спрятан в древнем дворце императора внутри Великой Китайской Стены. Когда она туда придет, ей придется потрудиться, чтобы найти двери замка. Но на этом трудности не заканчиваются: войти во дворец и взять сокровища не так уж легко... Здесь сюжет начнет закручиваться, Лара будет путешествовать в поисках разгадки. Любопытство приведет ее и в Венецию и на подводный корабль. Большего я раскрыть не могу, хотелось бы, чтобы все повороты сюжета оставались для вас загадкой до самого конца игры.

Могли бы Вы описать, как типичная ситуация в TR1 отличается от TR2? Какие теперь факторы влияют на принятие решений?

В **TR2** у Лары будет больше свободы действия. Теперь она влезает на стены без помощи лестниц. Также в **TR2** можно сражаться под водой, теперь Лара сможет убивать подводных тварей гарпуном. Новые световые эффекты также отличают **TR1** от **TR2.** В **TR2** Лара будет вооружена сигнальной ракетой. Мы планируем придумать несколько головоломок в связи с этим новым элементом. Некоторые сцены игры происходят в полной темноте, поэтому Ларе придется положится на возможности ракеты для того чтобы осветить себе путь. Ракетой она может пользоваться везде, даже под водой! Динамичное освещение означает, что каждый раз, когда Лара будет стрелять, на мониторе мы увидим невероятные вспышки пламени от ружейных выстрелов - это принципиальная разница во всей атмосфере игры, особенно когда она стреляет в темноте. Освещение в реальном времени означает, что к тому времени как Лара завершит действие какой-либо сцены, может наступить уже ночь.

Как быстротечна TR2 по сравнению с TR1? Изменился ли шаг игры? Насколько?

Шаг игры практически не изменился. Благодаря успеху **TR1** мы поняли, что данная комбинация различных элементов (взрывов, головоломок и сражений) прекрасно работает. Однако у Лары будет несколько больше неожиданных встреч, чем в **TR1,** с очень умными противниками, так что ей придется нелегко.

Какие игровые элементы будут включены в TR для привлечения к ней повышенного интереса?

На протяжении всей игры, как и в оригинале, есть несколько секретов, разбросанных на различных уровнях. В конце каждого уровня вам будет предложена небольшая статистическая справка о том, каких успехов вы добились. Буду очень удивлен, если вам сразу удастся многое сделать. В **TR2** можно повторно посетить те помещения, которые пропустили до этого.

Версию Сатурн «забросили». Сможет ли она стать поддержкой для TR2, как это получилось с Quake?

Разработка **TR2** ведется одновременно на **PC** и **PSX.** Мы поняли, что не сможем отдать должное Сатурну, поскольку для работы над **TR2** для этой платформы потребуется несомненно больше времени. Мы бы не хотели выпускать недоделанный продукт на Сатурне.

Знаете ли вы какие-нибудь слухи о NINTENDO 64 Tomb Raider?

Ничего не слышал, чтобы ни говорили.

Какие графические усилители в арсенале TR2? Ограничиваете ли вы возможности версии PS, или же обе версии будут достаточно похожи?

В арсенале **TR2** все основные **3D cards,** так как они входят в **Direct X drivers.** Версии **PS** и **PSX** будут идентичны, если говорить о самой игре, **SFX** и т. д.

Расскажите нам о художественной части Tomb Raider, кто играет Лару?

В данный момент мы ведем переговоры с несколькими людьми о фильме. Однако к настоящему моменту у нас нет определенных планов... Кто играет Лару? Без понятия! Может быть ваши читатели предложат нам какие-нибудь варианты.

Какие самые замечательные технические характеристики TR2?

Мы очень гордимся всеми техническими новшествами **TR2,** однако, возможно, самая замечательная из них – дополнительное динамичное освещение. Оно придает игре больший реализм. Думаю, вы со мной согласитесь.

Сколько новшеств было предложено вашими поклонниками, и какие они?

Более сотни предложений пришло к нам по сети от фэнов. Многие из них были идентичны нашим собственным задумкам. Так например, на протяжении всей игры Лара несколько раз меняет свой гардероб. Думаю, нет необходимости говорить, что мы с огромным интересом читали все ваши предложения.

Какие критические замечания по поводу TR1 вы считаете наиболее несправедливыми? Что вы изменили в игре, чтобы смягчить оценку критиков?

На всех стадиях разработки игры мы старались улучшить ее характеристики. Мы знали о некоторых незначительных проблемах, с которыми столкнулись игроки в **TR1.** Думаю, теперь нам удалось их избежать, улучшив движок, систему **3D** и т.д.

Пожалуйста, расскажите, как улучшены транспортные средства?

Есть некоторые моменты, которые мы бы не хотели раскрывать до момента выхода игры в свет.

Каково звуковое сопровождение игры, звукозаписывающая компания, певцы и т.д.?

Звуковое сопровождение игры будет создано на **Core Design** Натаном МакКри (он же участвовал в создании **TR1).** Музыка будет написана в том же драматическом оркестровом стиле.

Может быть вы хотите сказать что-нибудь ещё поклонникам TR, откроете некоторые секреты?

Пожалуй: Некоторые элементы игры настолько засекречены, что мы ни при каких условиях о них не расскажем.

Когда вы станете миллионерами, найдется ли в вашем доме местечко для нас?

Думаю, мы сможем что-нибудь подыскать в комнатах прислуги.





За последнее время к нам в редакцию «Страны Игр» пришло большое количество писем от читателей, желающих разобраться в том информационном хаосе, который возник в связи с широким распространением трехмерных акселераторов.

Желая в той или иной форме ответить на большую часть ваших писем, мы и пришли к идее написания подобной статьи, которая, вполне возможно, даст ответы на многие ваши вопросы. Итак, начнем, как водится, с самого простого...

Сергей ОВЧИННИКОВ

КАК СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР: ТРЕХМЕРНЫЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ

Что такое вообще трехмерный акселератор? Это специальная карта, которая вставляется в вашу материнскую плату или вместо графической карты либо вдобавок к уже имеющейся.

Трехмерный акселератор способен ускорять и улучшать качество графики в тех программах, которые рассчитаны на его использование. Прежде всего это, конечно, игры, однако часто подобные трехмерные акселераторы, правда, как правило, значительно более мощные, используются и в профессиональных целях, в создании компьютерной графики например. Обычный же стандартный акселератор способен выполнять ряд функций, которые обычно называют графическими эффектами. Эти эффекты и являются как раз теми средствами, с помощью которых акселератор может улучшать качество трехмерной графики. В число эффектов входят корректировка текстур (их правильное пространственное расположение), сглаживание (фирменный эффект почти всех трехмерных акселераторов), эффекты, позволяющие ввести более реалистичные изображения тумана или дыма, а также многие другие. Часть акселераторов способна воспроизводить все эти эффекты, часть — только некоторые.

Однако даже огромное количество этих эффектов, встроенных в плату, не может точно сказать о ее производительности, поэтому данный параметр не может стать определяющим при выборе акселератора. Скорость работы конкретной карты в конкретных программах (для нас необходимы игры) — вот на что вы должны обращать внимание. А вот как раз здесь покупателей может ждать ловушка, хитроумно сконструированная не слишком добросовестными производителями компьютерного оборудования. Дело в том, что производитель может указывать результаты тестов, так часто публикующиеся в рекламной продукции, по сути, те, какие ему будут угодны. Даже самая худшая плата может показать далеко не последние результаты в тесте, написанном специально под нее, учитывающем все малейшие особенности акселератора. Поэтому не стоит слишком уж доверять рекламным листкам фирм-производителей. Необ-

Фото: Владислав ПИСКУНОВ

ходимо помнить, что цель их одна: продать как можно больше и как можно дороже. Значительно полезнее ознакамливаться с тестами независимых лабораторий, публикуемыми во многих компьютерных изданиях. Конечно, и здесь полной уверенности в правоте пусть даже самого авторитетного журнала у вас появиться не может. Самый лучший, но и самый трудоемкий способ — отправиться в один из магазинов, торгующих трехмерными акселераторами, заранее наметив список кандидатов на установку в ваш компьютер из трех-четырех моделей, и попросить продемонстрировать их возможности, причем обязательно в нескольких играх. Да, да, да, я прекрасно понимаю, что с нашим уровнем сервиса подобное не снилось даже москвичам, не говоря уже об остальных жителях нашей страны. Если последний вариант не кажется вам реальным, то стоит воспользоваться услугами журналов, в частности нашего. Но прежде чем перейти непосредственно к обзору моделей, еще немного технических подробностей.

Как строится трехмерная графика, каков «вклад» акселератора в этот процесс? Любая трехмерная картинка, вне зависимости от того, является ли она статичной или нет, моделируется в два этапа. На первом — определяется форма объектов, строится так называемый «каркасная модель», определяется расположение источников света, положение камеры (вид на происходящее, каким его увидит игрок). Все эти процедуры, в основном носят чисто математический характер, поэтому выполняются они в подавляющем большинстве случаев непосредственно центральным процессором компьютера. Таким образом, ни видеокарта, ни трехмерный акселератор здесь ни при чем. Второй же этап — собственно формирование картинки — операции, связанные с текстурами и их нанесением на уже готовые полигоны, формирование тени в зависимости от источника света, различного рода спецэффекты — все это называется **rendering**, и этот процесс как раз и берет на себя, хотя и не полностью, ваш трехмерный акселератор. И то, с какой скоростью и с каким качеством будет выполнена эта работа, как раз и говорит, хорош или плох данный акселератор.

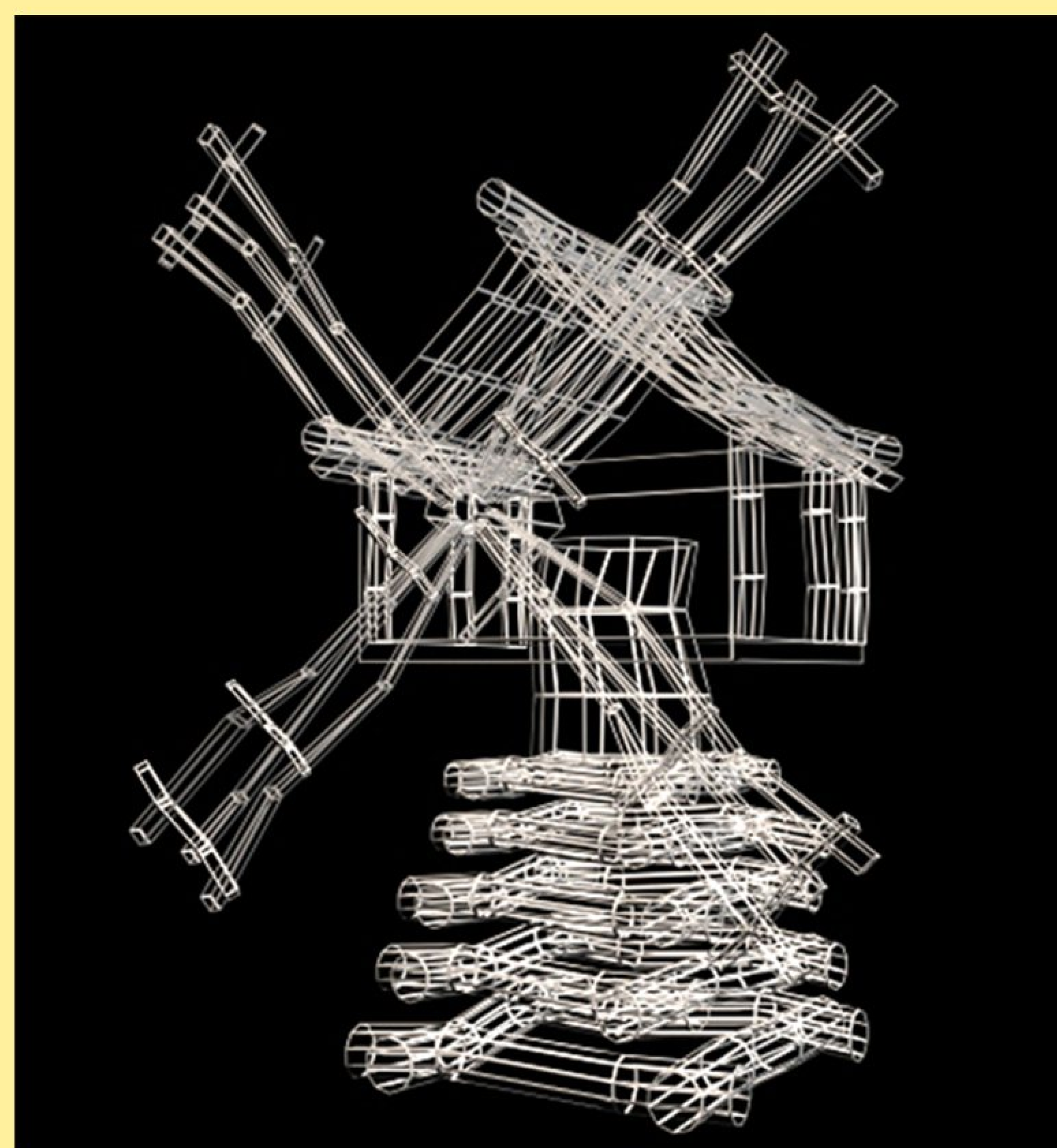
Почему же обычные графические карты не способны достигать таких же результатов, как и акселераторы? В принципе весь процесс создания изображения не является слишком уж сложным, и обычная видеокарта вполне могла бы создать нечто подобное и без помощи акселератора, однако, делала бы это чересчур медленно. А добавление еще и графических спецэффектов вообще сделало бы задачу непомерно сложной.

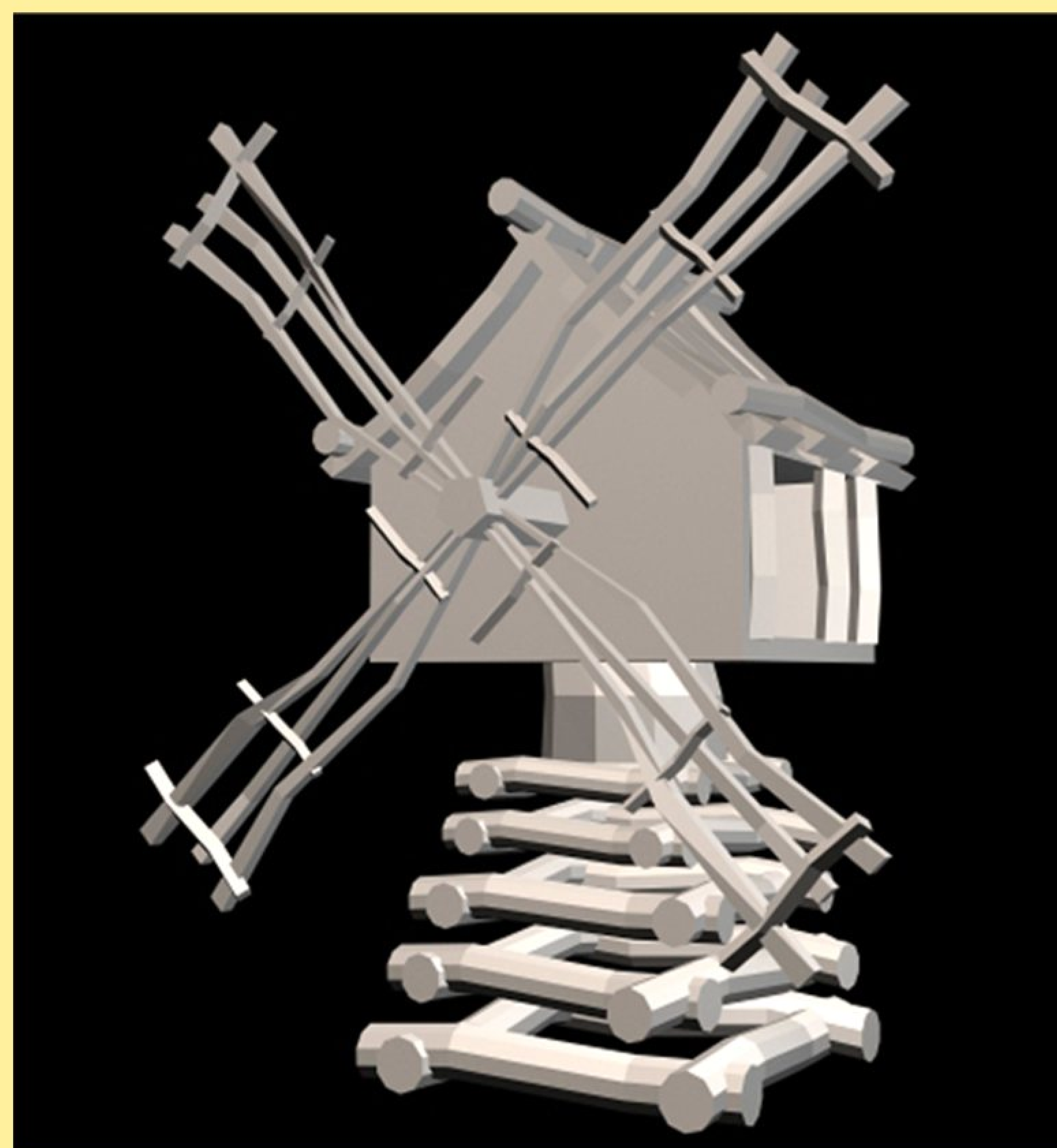
Акселератор же способен рисовать полигоны быстро за счет своих конструктивных особенностей, например из-за встроенной **z**-буферизации. Когда мы создаем сложный трехмерный ландшафт, например, к игре **Quake**, лабиринт получается настолько большим, что игрок ни при каких обстоятельствах не сможет, стоя на одном месте, увидеть все части этого лабиринта, все помещения, закоулки, комнаты, секретные места. Можно воспользоваться тем, что компьютер не обязательно заставлять «держать в памяти» весь лабиринт, можно показывать и обсчитывать лишь то, что игрок видит на экране. «Срезание» невидимых камере объектов — это и есть **z**-буферизация. Чтобы потом быстро получить доступ к «срезанным» объектам, трехмерный акселератор помещает данные о них и о текстурах в специальный **z**-буфер в оперативной памяти, который позволяет сэкономить очень большую часть времени процессора, как центрального, так и того, что стоит на трехмерной карте.

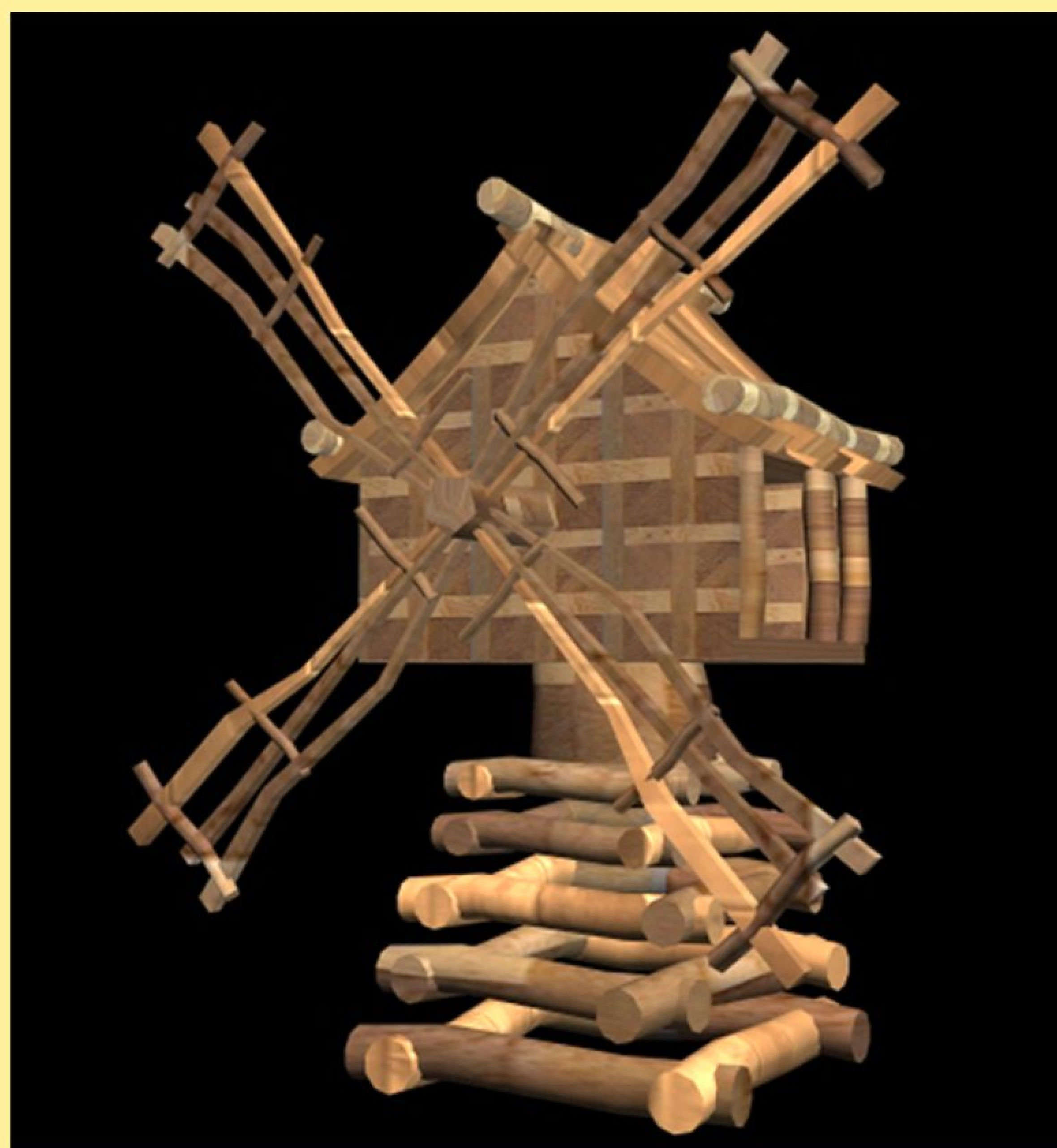
Кстати, о процессоре. От набора микросхем на той или иной плате очень многое зависит. Модели трехмерных акселераторов могут быть совершенно различными, однако **chipset** (набор микросхем) частенько в них бывает одинаковым. Такие, на первый взгляд, различные карты в принципе могут быть очень и очень похожи, а игрушки, сделанные специально под определенный тип акселератора, почти всегда могут идти на любой модели с этим набором микросхем. Моделей самих акселераторов значительно больше, чем типов микросхем, на которых они построены. В обзоре акселераторов, который вы сможете прочитать чуть ниже, все карты распределены по категориям, обозначающим тип микросхем, на которых они построены.

Парочка слов о памяти. Как и обычная видеокарта, трехмерный акселератор нуждается в определенном количестве оперативной памяти. И хотя этот момент в скором будущем может измениться, пока память эта ставится на сам акселератор. Оперативная память тратится в основном на аппаратный **z**-буфер и на хранение текстур. Сейчас стандартным явлением стала цифра в **4** Мегабайта для карты, которая является только трехмерным акселератором, и **6-8** Мегабайт для совмещенных моделей видеокарты и акселератора.

Что лучше: комбинированный вариант или отдельное проживание видеокарты и трехмерного ее собрата? Вопрос, на который нельзя ответить однозначно. Конечно, идеальной производительности в первом случае добиться трудно, но зато сам способ достаточно доступен, так как цена видеокарт с трехмерными функциями сейчас не слишком высока. Лучшие результаты, несомненно, покажет пара из мощной







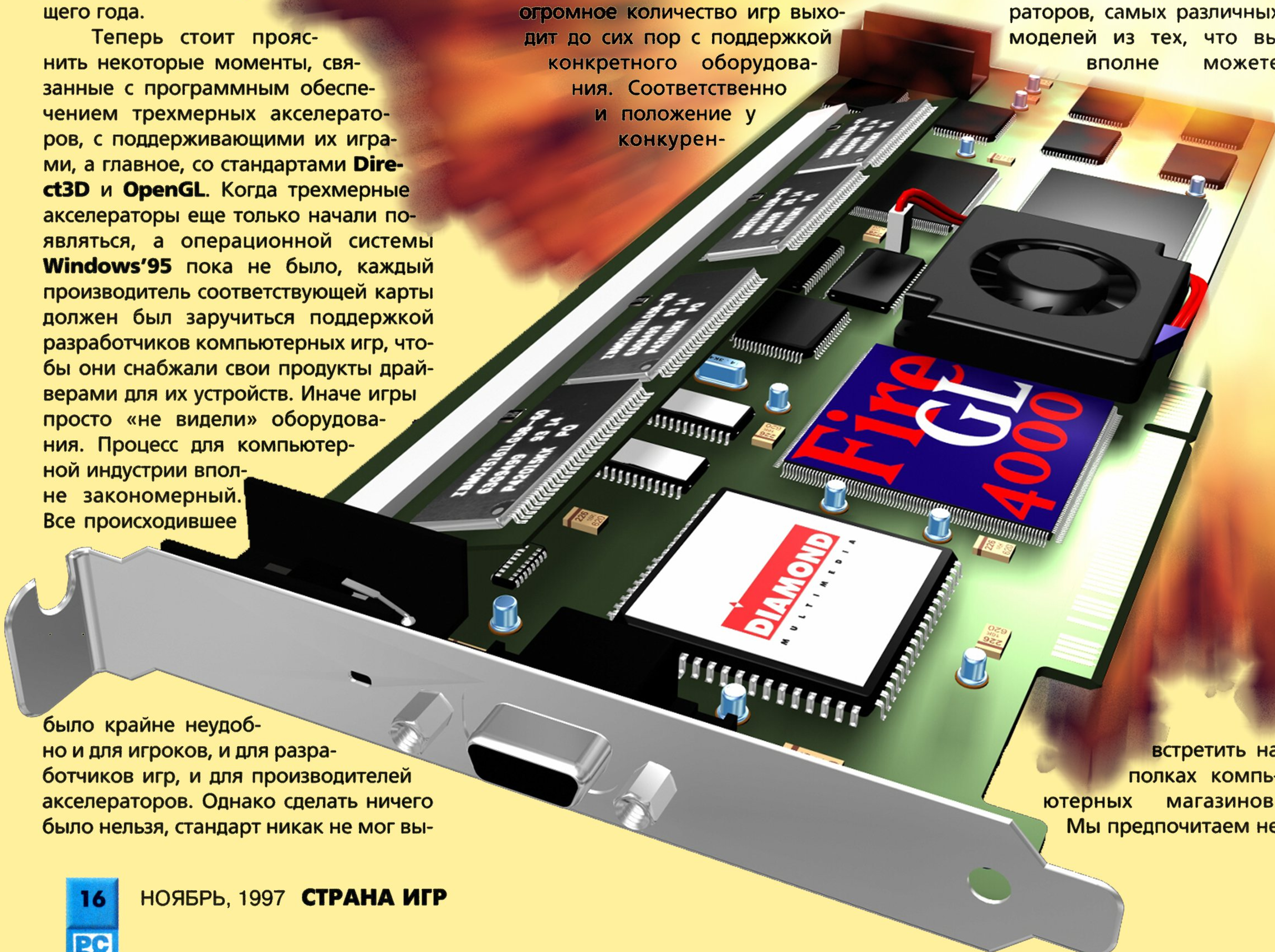


видеокарты и не менее мощного акселератора, однако стоимость подобного «рая» может заставить вас еще очень долго отрывать крылышки у мух и варить оных себе на обед. Выбор в данном вопросе придется, скорее всего, сделать вашему кошельку.

Под конец вопрос о сильно тревожащем наши умы магическом слове **AGP**. Компания **Intel**, надеюсь известная всем нашим читателям, разработала новый способ более быстрой прокачки данных по системной шине компьютера. Разработка предназначается специально для ускорения графических операций компьютера, и полное ее название — **Accelerated Graphics Port**. В готовом виде **AGP** представляет собой один из слотов **PCI** на материнской плате (пока только для **Pentium II — chipset 430LX**), который на деле способен передавать данные почти в четыре раза быстрее, чем стандартная шина **PCI**. Графические карты, поддерживающие этот стандарт, должны обеспечить компьютеру рывок производительности в графике, однако пока еще ни одной подобной карты нам в руки не попадалось. Время **AGP** еще не пришло, и я думаю, что популярность к этому стандарту придет не раньше следующего года.

Теперь стоит прояснить некоторые моменты, связанные с программным обеспечением трехмерных акселераторов, с поддерживающими их играми, а главное, со стандартами **Direct3D** и **OpenGL**. Когда трехмерные акселераторы еще только начали появляться, а операционной системы **Windows'95** пока не было, каждый производитель соответствующей карты должен был заручиться поддержкой разработчиков компьютерных игр, чтобы они снабжали свои продукты драйверами для их устройств. Иначе игры просто «не видели» оборудования. Процесс для компьютерной индустрии вполне закономерный. Все происходившее было крайне неудобно и для игроков, и для разработчиков игр, и для производителей акселераторов. Однако сделать ничего было нельзя, стандарт никак не мог выработаться, и разные карты получали разный процент поддержки и соответственно обеспечивали себе разный же процент продаж. Все продолжалось до тех пор, пока фирма **Microsoft** не решила сделать **Windows'95** самой лучшей игровой и мультимедийной системой. Для этих целей был разработан комплект драйверов **DirectX**, обеспечивавший поддержку практически всем видам мультимедийного оборудования. В этот комплект входила поддержка трехмерных акселераторов самых различных производителей, обеспечивая тем самым долгожданный единый стандарт. Все это пользователям давал **Direct3D**. Однако из-за этой широкой поддержки и достаточно большого варьирования возможностей карт производить аппаратные или программные графические эффекты, производительность приложений, ориентированных под **Direct3D**, значительно сократилась. Поэтому, несмотря на наличие общего стандарта, огромное количество игр выходит до сих пор с поддержкой конкретного оборудования. Соответственно и положение у конкурентов на рынке неравное. С **OpenGL** несколько другая история. Этот алгоритм реализации трехмерных эффектов существовал еще до разработки **Direct3D** и использовался в профессиональном оборудовании. Как единый стандарт он тогда показался слишком требовательным и сложным, поэтому поддержка конкретными картами его резко ограничена. Однако теперь уже чуть подзабытый **OpenGL** стремительно возрождается стараниями известнейшей в игровых кругах **id Software**, которая решила, что для ее игр **OpenGL** подходит лучше всего. К тому же очень качественные **OpenGL**-драйверы имеются у сегодняшних лидеров в гонке трехмерных акселераторов — у карт на основе чипсетов **3Dfx Voodoo** и **Power VR**. Таким образом, сейчас, по сути дела, существует два более-менее общих стандарта программной реализации возможностей акселераторов и еще огромное множество отдельных драйверов для отдельных карт.

Ну а сейчас мы приступаем к рассмотрению самих трехмерных акселераторов, самых различных моделей из тех, что вы вполне можете встретить на полках компьютерных магазинов. Мы предпочитаем не



кормить вас огромным количеством цифр — результатов тестирования, а просто постараемся кратко описать основные свойства тех или иных чипсетов и основанных на них акселераторов.

1. S3 Virge, Virge/VX

Акселераторы, основанные на этом наборе микросхем, сочетают в одном чипе и обычную видеокарту, и некоторые базовые трехмерные функции. Сам чипсет является модифицированным вариантом очень распространенного **S3 Trio64**, дешевого и вполне приличного по производительности чипа. Является очень неплохим вариантом для тех пользователей, которые хотят получить доступ к трехмерному миру по небольшой цене. Карты на основе этого чипа стоят в районе **40-100** долларов, поэтому доступны почти всем. В то время как производительность обычных **2D** приложений вполне приемлема, трехмерные игрушки с **Virge** чувствуют себя неважно. К сожалению, этот чип также не имеет встроенной поддержки видеорежимов **Vesa 2.0**, так что, например, **Quake** в высоком разрешении без некоторых фокусов запустить будет трудно. На карте может быть от **2** до **4** Мегабайт **DRAM** или **VRAM (Virge/VX)** памяти.

Карты, основанные на данном чипсете:

— **Diamond Stealth 3D 2000** — одна из наиболее часто встречающихся карт с очень неплохими техническими параметрами, хорошими драйверами и документацией.

— Огромное количество тайваньских и китайских мелких производителей также часто используют этот чипсет в своих дешевых картах.

2. Rendition Verite

Этот тип трехмерных акселераторов также заключает в себе еще и обычную видеокарту. **Rendition** — одна из наиболее уважаемых на рынке трехмерных акселераторов компаний, так как по количеству трехмерных эффектов и функций данный чипсет превосходит очень многие модели, представленные в обзоре. Эффекты тумана, дыма, прозрачных поверхностей — все это доступно картам от **Rendition**. Производительность их также на высоте. Однако с картами на основе этого чипсета имеется проблема: стандартные **DOS-VGA** программы выполняются на данных видеокартах чудовищно медленно, что, конечно, очень неприятно, так как с подобным торможением фактически придется сталкиваться каждый раз, когда заново загружаешь компьютер. В остальном карты на данном чипсете вполне приличны. **Rendition Verite**, конечно, не является лидером по поддержке со стороны разработчиков игр, однако коечто из игрового софта под эти карты адаптировано. К примеру, это **Quake, Indycar Racing**, не считая, конечно, игр под **Direct3D**, со стандартами которого карты от **Rendition** абсолютно совместимы.

Карты, основанные на данном чипсете:

— **Creative 3D Blaster PCI** — очень неплохой продукт от всемирно известной фирмы с отличным набором игрушек. Однако с этой картой могут возникнуть некоторые проблемы при установке, так как **Windows'95** не всегда корректно может ее определить.

— **Sierra Screamin' 3D**— карта необычна хотя бы потому, что выпускает ее один из самых знаменитых издателей компьютерных игр, фирма **Sierra**. Отличия от **3D Blaster** минимальны, но зато вся игрушечная мощь **Sierra**, особенно трехмерная ее часть, готова работать на ваш акселератор.

3. 3Dfx Voodoo Graphics

3Dfx — это некая легенда игрового мира последнего времени, мистическая его тайна. Популярность этого акселератора, несмотря на его весьма приличную стоимость (сейчас около двухсот долларов), постоянно растет. Пожалуй, большей библиотеки игр, сделанных под специфический акселератор, найти сейчас трудно. **3Dfx** уже стало нарицательным именем, так даже иногда не слишком искушенные пользователи кличут вообще все трехмерные акселераторы. Обоснована ли эта популярность? С уверенностью можно сказать, что да, или почти да. Производительность этого акселератора, особенно в «родных» играх, очень высока, количество трехмерных эффектов вполне соответствует требованиям современности. Будучи картой «только для **3D**», акселератор позволяет вам подобрать для своих нетрехмерных дел любую видеокарту, к которой подключается через специальный кабель. В использовании он неприхотлив и очень приятен, однако недостатки все же име-





ются. Они в основном связаны с Direct3D, в котором карты на этом чипсете все же теряют производительность. В то же время драйверы поддержки **OpenGL** для **3Dfx** сделаны просто великолепно, да и то количество игр, что напрямую поддерживают этот чипсет, вполне делает карты привлекательными и без хорошей поддержки **Direct3D**.

Карты, основанные на этом чипсете:

— **Diamond Monster 3D** — одна из лучших карт на рынке. Отличная упаковка, грамотно написанные драйверы, удобная инсталляция и огромный пакет «бесплатных» игр.

— **Orchid Righteous 3D** — почти брат-близнец карте от **Diamond**, однако набор игрушек слегка победнее, но зато и цена чуть ниже. Производительность такая же, как и у **Monster3D**.

4. Matrox Mystique

Серия представлена одной единственной картой, произведенной создателями самой быстрой **2D**-платы **Matrox Millenium**. С добавленными трехмерными функциями новый слегка усовершенствованный чип стал наиболее дешевым и почти таким же производительным, как и его «неумолимый» собрат. С двухмерными приложениями у **Mystique** все в порядке, и здесь он почти догоняет сам **Millenium**, уступая в среднем **1-2%** Однако в трехмерных тестах карта от Matrox не показала ожидаемого результата, и уж тем более такого, что был показан в многочисленной рекламе фирмы. К тому же у карты отсутствует ряд важнейших графических эффектов, так что ускорять трехмерную графику карта будет, но вот делать картинку красивее — нет. **Mystique** можно рекомендовать тем, кто хочет получить хорошую карту для обычных приложений, с трехмерными функциями, и совсем недорого.

5. ATI Rage II

Также комбинированный вариант, новая карта от **ATI**, известнейшего производителя видеокарт, поддерживает огромнейшее количество графических эффектов, практически самый полный список из всех непрофессиональных акселераторов. Но к величайшему сожалению, карта эта не слишком уж быстра, поэтому все эти радостно перечисляемые на коробке с картой эффекты, по всей видимости, придется просто выключить, чтобы игры могли идти с приемлемой скоростью. В результате карта оказывается просто самым рядовым акселератором, ни на что практически не претендующим. Отсутствие игр под карту заставляет переходить на **Direct3D**, что делает акселератор еще медленнее.

Карты, основанные на этом чипсете:

— **ATI 3D Xpression + PC2TV** — имеется приятная функция: возможно подключение к компьютеру телевизора вместо монитора. Все недостатки чипсета при карте имеются. Красивая коробка и хорошая документация дела не спасают.

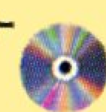
6. Power VR/ Power VR PCX2

Данные карты являются исключительно **3D**-ускорителями, причем весьма и весьма оригинальными. Они рекламируются производителями как самые быстрые, но имеющие приличные требования к компьютеру, в который будут установлены. Эти карты сравнительно дешевы, потому что в них практически отсутствует **z**-буферизация, которую они, в отличие от остальных карт, выполняют не на второй стадии формирования трехмерного изображения, а сразу на первой, вырывая из изображения все невидимые камере объекты еще на стадии их формирования (см. выше). За счет этого и достигается высокая производительность. Однако акселераторы **PowerVR** являются, строго говоря, не совсем полными акселераторами, так как большое количество функций по обработке графики они возлагают на центральный процессор, который должен быть достаточно быстрым, чтобы справиться с такими потоками. Сама же карта занимается только текстурами и распределением теней. Игры, сделанные специально под **PowerVR**, выглядят очень приятно, однако с «неродными» бывают проблемы, которые фирмы-производители намереваются устранить с помощью второго поколения акселераторов **Power VR**, названных **PCX2**. В этой редакции производительность чипа возрастает на **10-15%**, и добавляются хорошие драйверы для поддержки **OpenGL** и **Direct3D**.

Карты, основанные на этом чипсете:

— **Apocalypse VR** — карта, демонстрирующая все преимущества и недостатки технологии. В комплекте имеется красивейшая гонка **Ultim@te Race**. В скором времени ожидается выход еще одной карты данного производителя, но теперь уже на основе **PCX2**.

Итак, в завершение нашего обзора хотелось бы поразмышлять о будущем трехмерных акселераторов. Вне сомнения, они будут существовать и будут все время усовершенствоваться. Разные фирмы будут приходить на рынок, который, как мы полагаем, уже можно считать более-менее устоявшимся. В ближайшие месяцы на нем появятся первые акселераторы, относящиеся уже к следующему поколению, более новые, может быть, еще более быстрые, с большим количеством красивых графических эффектов. В ближайшие же месяцы наступит и пора процветания игрушек, поддерживающих трехмерные акселераторы. В из числе: **Tomb Raider2, Quake2, Hexen2, Unreal, EarthSiege3, Heavy Gear** и еще многие другие. Так что, дорогие читатели, сейчас самое время, время убирать урожай полигонов, пикселей, текстур и акселераторов. Вот только не забыть бы в этой суете про одну мелочь, без которой никакие полигоны не милы, —играбельность.



Борис РОМАНОВ

ТОКИЙСКАЯ ВЫСТАВКА ИГРУШЕК

TOKYO GAME SHOW '97 AUTUMN
オフィシャル リアルタイムレポート



Из всех выставок, прошедших в этом году, осенняя токийская выставка игрушек, наверное, была ближе всех к тому идеалу, который мы рисуем у себя в уме перед посещением подобных мероприятий. Вместо того чтобы в очередной раз привлекать внимание прессы новыми, недоступными ранее технологиями, умопомрачительными падениями цен на популярные игровые приставки или красотой и размахом своих стендов, абсолютное большинство компаний уделили внимание самому главному – играм и только им. Не было никаких публичных перепалок между представителями конкурирующих компаний, как на американской **E3.** Вместо этого все самые известные дизайнеры игр, которые смогли посетить выставку, объединились за одним столом и обсуждали насущные проблемы индустрии. Не было никаких тайных, доступных ограниченному числу посетителей встреч за закрытыми дверями, - все, что могли и хотели показать компании (не в пример западным выставкам), можно было легко рассмотреть на соответствующих стендах. Кроме этого, все основные японские игровые компании продемонстрировали еще один пример для подражания своим коллегам за океаном. Вместо того чтобы тупо гоняться за прибылью, поддерживая тот или иной удачливый сегодня формат, в основном сами игры диктовали платформу, на которой они затем появятся.

Несмотря на все это, общее впечатление от выставки было примерно таким же, как от **E3** или европейской **ECTS.** Видимо, нам теперь придется привыкнуть к тому, что в своем развитии индустрия сегодня вошла в стадию эволюционного, а не революционного развития. Таким образом, из более чем 300 произведений на разные платформы (200 на **PlayStation,** 130 на **Saturn** и около 20 на **Nintendo 64)** наше внимание привлекли не более 20-30 игр, которые явно выделялись из толпы разнообразных клонов и чисто коммерческих проектов «на потребу дня». И так же, как это было на **E3,** большинство из них были представлены публике уже во второй, а то и в третий раз.

Но вернемся пока к самой выставке. Как и любое другое подобное мероприятие, токийская выставка игр представляла собой бесконечное шоу, проходившее на стендах всех представленных там компаний. Концерты, конкурсы и различные соревнования, выступления разработчиков игр – все должно было привлечь посетителей к продукции соответствующих издательств. К примеру, **Square** устроила настоящий парад своих произведений, которые одно за другим рекламировались на огромном экране. Это издательство сегодня переживает практически второе рождение, превратившись из небольшой команды создателей высококачественных **RPG** в одну из самых крупных и разносторонних игровых компаний мира. И их стенд, наполненный целым рядом потрясающих игр, просто притягивал к себе толпы игроков. **Konami** и **Capcom** построили свои стенды вокруг главных проектов на этот год соответственно **Metal Gear Solid** и **Resident Evil 2.** Стенд первой компании посетили главные дизайнеры проекта, подробно рассказывая и показывая посетителям то, как они делали свою многообещающую игру. Они даже поведали о своих путешествиях на американскую военную базу, где готовят настоящих шпионов, для того чтобы их творение было как можно ближе к реальности. В случае же с **Capcom** всем желающим предлагалось посетить настоящую «комнату страха», в которой будущим покупателям предстояло ознакомиться с тем страшным и ужасным, что их ждет во второй части одной из самых популярных игр на 32-битные приставки. **Sega** в свою очередь применила более простой подход, просто поочередно показывая весь спектр своей продукции под комментарии самих создателей соответствующих произведений. Одно посещение выставки легендарного **Yuji Naka,** создателя Соника, со своей новой игрой **Burning Rangers** привлекло к стенду не меньше внимания, чем все остальное. В общем, было на что посмотреть и кого послушать. Были, конечно, и свои разочарования. Стенд **Namco** был заполнен игровыми автоматами **Tekken 3,** но ни версии этой игры для **PlayStation,** ни каких-либо действительно интересных произведений представлено не было. Если мы уж вспомнили про **Tekken** 3, то боюсь огорчить вас, но ранее марта – апреля 1998 года перевода этой игры на домашнюю приставку ждать уже не стоит. **Sony,** на чью приставку было представлено больше всех игр, сама ничем особенным так и не смогла порадовать посетителей, если не считать выпуск в Японии **F1 97** от **Psygnosis** да еще одной очень красивой, но довольно стандартной гонки **Gran Turismo.** В свою очередь, немного подзабытое издательство **HudsonSoft,** которое когда-то создало легендарного **Bomberman'а** представило на суд зрителей огромное количество новых и многообещающих проектов для всех платформ.

Отдельно от всего этого действа на территории выставки прошла публичная конференция, на которой многие известные дизайнеры делились своими впечатлениями, отвечали на вопросы посетителей и обсуждали различные проблемы индустрии. Список этих ярких представителей был довольно обширен и включал в себя таких деятелей, как **Hideo Kojima (Konami.** Главный продюсер **Metal Gear Solid),** скандально известного **Kenji Ino (WARP.** Автор **D, D2** и **Enemy Zero)** и **Yuji Naka (Sega.** Глава **Sonic Team.** Главный продюсер и программист **Sonic 1-3, Nights, Sonic R** и **Burning Rangers).** Основным вопросом конференции стало дальнейшее развитие рынка видеоигр. Настоящей проблемой для японских разработчиков (впрочем, как и для европейских, и российских) в ближайшее время станет повсеместное внедрение многопользовательских сетевых игр (о чем и велись основные дебаты). В отличие от Соединенных Штатов, в Японии рынка игр для персонального компьютера практически не существует. Компьютеры используются только для работы, и поэтому их не считают достойной платформой для создания игр. Поэтому форум японских дизайнеров выразил надежду, что разработчики следующего поколения игровых систем уже изначально включат в приставки возможность подсоединяться к мировой сети.

К сожалению, на вопросы аудитории о своих следующих проектах ни **Yuji Naka,** ни **Hideo Kojima** отвечать не стали. А вот **Kenji Ino** не смог покинуть сцену без очередной сенсации. Перед самым закрытием конференции он официально объявил, что отмененная несколько месяцев назад игра **D2** на так и не родившуюся 64-битную приставку **M2** в следующем году появится в продаже на **Sega Saturn.** Для тех же, кто не смог сразу в это поверить он специально написал на большом листе бумаги **«Sega Saturn»** и продемонстрировал свой плакат собравшейся вокруг толпе. Каким образом и в какой срок он сможет воссоздать на 32-битной приставке, наверное, самую мощную по графическому исполнению 64-битную игру, пока неясно, так что подождем с выводами.

Но вернемся непосредственно к самим играм. Если посмотреть в целом на весь каталог представленной здесь продукции, то явных фаворитов было выделить очень и очень сложно. По общему мнению, самыми заметными играми могли похвастаться два крупнейших японских издательства: **Square** и **Sega** (была бы на выставке **Nintendo,** то этот расклад мог бы поменяться).

Square, как уже отмечалось ранее, представила одну из самых сильных коллекций игр среди всех японских издательств. И хотя основной упор в продукции компании, как и раньше, делается на игры жанра **RPG (Parasite Eve, Chocobo Mysterious Dungeon** и **Xenogears), Square** удалось поразить публику многообещающей приключенческой игрой **Soukaigi,** поразительно интересной стрелялкой **Einhender,** пошаговой стратегией **Front Mission 2,** а также трехмерной стратегической игрой в реальном времени **Front Mission Alternative** – все на **PlayStation.** Не стоит и говорить, что выглядели все эти игры просто потрясающе, но кроме эстетической стороны они обладали и всеми атрибутами потенциальных хитов. К сожалению, в действии представлены были только 3 игры: **Front Mission Alternative, Xenogears** и **Einhender,** так что реальная ценность остальных произведений нам пока не ясна. Но с другой стороны, при всем качестве этих игр, только **Front Mission Alternative** и **Parasite Eve** уже точно будут переведены на английский язык. А вот **Xenogears** официально вый-



дет только для японского рынка. Насчет остальных пока ничего неизвестно.

Sega, в отличие от большинства издательств, выдавала информацию дозами, чтобы постоянно держать свою приставку под пристальным вниманием журналистов и игроков. Поэтому на самой выставке были представлены только реальные игры, а не будущие проекты. Конечно, главным сюрпризом стала великолепная трехмерная игра от создателя **Соника, Burning Rangers,** а также японская премьера интересной и очень красивой гонки **Sonic R. Sega** также не забыла любителей **RPG,** представив как совершенно новую многообещающую игру-трилогию **Shining Force 3,** так и намного похорошевшую полностью трехмерную **RPG** на четырех дисках, **Panzer Dragoon Saga,** о которой мы уже однажды писали. На стенде были представлены несколько других интересных проектов, в том числе красивый симулятор профессиональной борьбы с реальными спортсменами и двумя героями из серии **Virtua Fighter (Jeffry** и **Wolf).** Если они будут заявлены к выходу за пределами Японии, мы о них позже расскажем поподробней. Представители этой компании также подтвердили слухи что лучшая на сегодняшний день стрелялка с пистолетом, **House of the Dead,** а также симулятор зимних видов спорта, приуроченный к олимпиаде в Нагано, **Winter Heat** в скором времени будут представлены мировой общественности на их 32-битной платформе. Не стоит и говорить, что ни **Virtua Fighter 3** на **Saturn,** ни их следующая игровая приставка так и не были представлены игровой общественности.

Третье место по праву мы бы отдали издательству **Hudson,** но жизненные реалии таковы, что лишь малая часть их продукции сможет попасть на европейский и американский рынки. К примеру, сразу три версии **Bomberman** поступят в этом году в продажу на японский рынок. Трехмерные для **Nintendo 64** и **Saturn** и двухмерный, с видом в три четверти, для **PlayStation.** Но из них пока только версия для 64-битной приставки заявлена к выходу за пределами Японии. Великолепный симулятор роботов **Last Legion** для **Nintendo 64** также пока остается у себя на родине. Но вот отличная драка **Bloody Roar (Beasterizer** в Америке) для **PlayStation** все-таки будет выпущена на английском языке

У издательства **Konami** пока все еще впереди, так как, кроме перевода своих древних игр и «симуляторов знакомств» на **PlayStation,** различных спортивных игр на все приставки, а также специальных версий **Suikoden, Castelvania** и **Vandal Hearts** на **Saturn,** остальные игры либо были только на видео, либо были слишком японскими, либо просто не вселяли особых надежд. Если же говорить о спортивных играх, то **Konami** оказалась на высоте. Особенно это касается версий баскетбола **NBA in the Zone** и симулятора зимних видов спорта **Nagano Winter Olympics** для **N64. Konami** сегодня является единственной крупной японской компанией, активно поддерживающей 64-битный формат от **Nintendo,** и это сотрудничество дает сегодня наилучшие плоды как для игроков, так и для самих компаний. С другой стороны, **Metal Gear Solid** на **PlayStation** и **Hybrid Heaven,** опять же на **Nintendo 64,** вызвали бурю восторгов, несмотря на то что до сих пор никому так и не удалось испробовать эти игрушки в действии. К сожалению, оба этих проекта, скорее всего, будут отложены до второй половины 1998 года.

Capcom наконец-то представил «в живую» версию **Resident Evil 2** и трехмерное приключение **MegaMan'a** для **PlayStation,** а также версию двухмерной драки **«X-Men vs. StreetFighter»** для **Saturn** с использованием 4-мегабайтного картриджа дополнительной оперативной памяти. **Resident Evil 2** действительно порадовал посетителей как своей потрясающей графикой, так и улучшенным по сравнению с первой частью игровым процессом. И хотя основная концепция игры осталась прежней, все ее составляющие были значительно улучшены и подняты на новую планку качества. Эта игра поступит в продажу на двух дисках, по одному для прохождения каждым героем. **Megaman Neo,** который станет первой трехмерной бродилкой от этого известного издательства, также не подкачал, хотя и был немного «сыроват». В свою очередь двухмерная драка **«X-Men vs. StreetFighter»** для **Saturn** выглядела почти как настоящий Диснеевский мультик – настолько хорошо была сделана анимация каждого героя, для чего и понадобилось использовать дополнительную оперативную память. С другой стороны, заявленная к выпуску еще два года назад интересная **RPG Breath of Fire 3** так и не показалась на стенде компании, хотя должна появиться в продаже уже в конце этого года.

У более мелких компаний дела обстояли похуже. Десятки «симуляторов знакомств» с виртуальными девушками, десятки рисованных, практически 16-битных по виду **RPG,** а также бесконечное число клонов успешных еще вчера произведений не вселяли особых надежд ни в западных журналистов, ни в остальных посетителей выставки. И на этом фоне только несколько игрушек независимых разработчиков действительно смогли встать в один ряд с продукцией крупных издательств.

Imagineer представило на выставке первую высококачественную трехмерную драку на **Nintendo 64, Fighting Cup.** К сожалению, фотографировать ее было запрещено, поэтому придется верить нам на слово. Кроме того, что эта драка действительно выглядела на 64 бита, ее игровой процесс уже сегодня привлек к себе достаточно внимания. Вместо того чтобы просто тупо бить в морду противнику, **Fighting Cup** заставляет игроков использовать приемы и различную технику, чтобы выиграть в бою, так как вместо индикаторов здоровья ваш успех оценивается очками за проведенные приемы, как в профессиональной борьбе.

Еще одна драка, но теперь на **Saturn, Dead or Alive** от издательства **Tecmo,** также привлекла к себе огромное внимание, так как впервые независимому издательству удалось встать со своей продукцией в один ряд с аналогами от самой **Sega.** Подробней об этой игре, которая также через несколько месяцев должна появиться и на **PlayStation,** вы сможете прочитать в этом номере журнала.

Гонка **Rev Limit** на **Nintendo 64,** которую издательство Seta представляло уже в третий раз, все больше и больше стала походить на настоящего конкурента всем **Ridge Racer'ам** вместе взятым. А если принять во внимание тот факт, что эта игра разрабатывается для 64-битной платформы, то можно будет легко понять ту популярность, которой этому произведению удалось добиться у посетителей выставки.

И напоследок, еще одна действительно потрясающая **RPG, Grandia от Gamearts** на **Saturn,** выход которой постоянно откладывается по разным причинам, привлекла к себе внимание не меньшее, чем аналогичная продукция от **Square** или **Sega.** Эта игра, которая была показана на видео более года назад, впервые была представлена публике практически в окончательной «играбельной» форме. Трехмерный движок игры был просто великолепен и позволил разработчикам представить невероятно детализованный трехмерный мир, населенный просто огромным количеством героев. Вместо мертвых, статичных городов, которые можно наити в подавляющем количестве нынешних **RPG,** включая **Final Fantasy 7,** весь мир **Grandia** был по-настоящему живым и красочным. И хотя **Grandia** имела менее коммерчески привлекательныи вид, чем вышеупомянутая **Final Fantasy 7,** что особенно проявлялось в битвах, **Gamearts** в очередной раз подтвердил свой статус одного из самых «горячих» и полностью независимых издательств Японии.

К странностям выставки можно отнести тот факт, что ничего особенно существенного от небольших компаний на формат **PlayStation** представлено не было, не на видео, не «в живую». Здесь нам посчастливилось взглянуть со стороны на наших европейских и американских новоявленных идолов. Казалось бы, что может быть лучше **Tomb Raider 2?** Да все что угодно, считают японцы. Ни первая игра, ни ее продолжение не вызвали практически никакой реакции у посетителей. «Бедная цветовая палитра», «неотзывчивое управление», а также тот факт, что продолжение по виду мало чем отличается от оригинала – все предотвратило успех этой игры в стране восходящего солнца. На вкус и цвет товарищей нет, но к сожалению японцы по-своему были правы.

В общем, осенняя токийская выставка игрушек для всех участников прошла успешно. Посетителей было достаточно, и все были довольны увиденным. Это мероприятие уже стало неотъемлемой частью жизни японских игроков и постепенно становится все более и более важным для всего остального мира. На самом деле, по количеству внимания, уделенному этой выставке в мировой сети Интернет, она уже обогнала проходившую в те же дни европейскую **ECTS.**





ХИТ ???

Сергей ОВЧИННИКОВ

EARTHSIEGE 3
FUTURE WAR

Еще в прошлом номере мы рассказали вам о том, что некогда довольно напряженная борьба нескольких фирм-разработчиков за рынок симуляторов боевых роботов разгорелась с новой силой, теперь уже как минимум между тремя участниками. Тогда нам удалось поведать читателям о новой игре от Activision, лишившейся лицензии корпорации Fasa на Вселенную Battletech, и теперь решившей создать свой Heavy Gear на совершенно новой концепции и сюжетной линии, позаимствованной из другой, также лицензированной Вселенной от Dream Pod9. Еще один участник напряженной борьбы - сама корпорация Fasa, которая не пожелала более видеть как огромные деньги, доход от продажи игр серии MechWarrior уходят в карман чужой фирмы. Теперь она решила сама заняться созданием симулятора и с помощью Microprose намерена создать просто сногсшибательную игру на базе одной из модификаций собственного игрового автомата.

Несмотря на свое происхождение из аркадной машины, MechWarrior III будет напоминать этот самый игровой автомат лишь по графике, вся же «начинка» будет создана заново. Уже достаточно давно фанаты и просто почитатели этого, если можно так выразиться, вида спорта ведут споры о том, какой же из фирм удастся воплотить все желания игроков, причем раньше других. Соответственно и фирмы, по всей видимости, должны об этом беспокоиться. Однако кое-что можно сказать уже сейчас. Во-первых, MechWarrior III покажется нам еще довольно-таки нескоро и поэтому просто обязан быть крутейшей игрушкой, чтобы хоть как-то вернуть себе расположение поклонников. Не стоит забывать, правда, что сюжетная линия в MechWarrior самая популярная, по крайней мере в пределах США, и думаю, что у нас тоже (даже выходят романы серии Battletech на русском языке). Гораздо интереснее судьба Heavy Gear, абсолютно новой игрушки, основанной, правда, на абсолютно старом движке от MechWarrior II, который верой и правдой служит компании Activision уже на протяжении около трех лет. Движок, конечно, несколько улучшен и дополнен, но суть его осталась прежней, и , надо сказать, что красиво выглядеть Heavy Gear начинает только с использованием трехмерного акселератора. И все бы сложилось для Activision очень легко и хорошо, если бы не третий конкурент, ранее никогда не превосходивший славу марки Mech, однако имеющий к ней непосредственное отношение. Команда из Sierra, Dynamix, создатели вообще всего этого жанра, и самой лучшей (по моему мнению) игры в этом жанре – MechWarrior. И у них есть ответ, который способен вполне стать главным претендентом на трон симуляторов боевых роботов. Это **EarthSiege III.**



Жанр:	**Симулятор роботов**
Издатель:	**Sierra**
Разработчик:	**Dynamix**
Выход:	**Конец 1997 года**

Самое главное в новой игре – это то, что создатели, практически не оглядываясь на конкурентов, решили создать самую красивую и графически мощную игру во всем жанре. Ничего



MECH'И от SIERRA не сдаются

В этом году на компьютерном рынке развернется самая невероятная конкуренция между **MechWarrior 3** от **FASA** и **EarthSiege 3** от **Sierra**. Наш выбор остановился на дизайнере Дэйве Сэлле **(Dave Selle)**, который разрабатывал игру **EarthSiege.** Его творение несет в себе два абсолютных новшества: 3D-«движок», который очевидцы называют «невероятным», и сражения мехов на суше, в воде и в воздухе. Эксперты в **Sierra** относят игру **EarthSiege** к классу «А++». Наш журнал предлагает вам из первых рук получить самые последние новости о том, какая потрясающая встреча с абсолютно новой Вселенной ожидает игроков в этом году.

Несмотря на название игры суть ее неизменна – стремительно происходящие сражения роботов на земле. **Dynamix** начал работу над Вселенной **MechWarrior** еще в 1980-х годах, пропустив вперед серии от **FASA** и создав одну из самых популярных игр за последние годы, под началом **Activision** – **MechWarrior 2.** Корпорация **FASA**, обладающая лицензионными правами на **MechWarrior**, устала от постоянных задержек **Activision** с их Вселенной роботов и с тех пор решила продолжать работать над усовершенствованием третьей серии игры в «домашних» условиях (т.е. со своей собственной командой разработчиков внутри компании). Третью версию **MechWarrior**, по всей вероятности, ожидает безусловный успех, хотя пугает тот факт, что дизайнеры группы **Dynamix** серьезно заняты разработкой своей собственной вселенной – **EarthSiege.**

Начатая еще несколько лет назад бывшим дизайнером **Space Quest** Марком Краy **(Mark Crowe)**, вселенная EarthSiege снискала на компьютерном рынке сравнительно небольшой успех. Для своей третьей серии, которая должна выйти в следующем году, **Sierra** поставила перед собой одну основную задачу – приодолеть угрозу **MechWarrior** и победить всех возможных конкурентов в жанре, родоначальником которого она сама и является. Итак, в арсенале **EarthSiege 3** есть все для победы: **Sierra** наняла на работу для написания сюжета бывшего сценариста **Star Trek**, потратила миллионы долларов на разработку 3D-«движка», который по своей сути – ядро технологии в **King's Quest 8: Mask of Enternity (Маска Вечности).** Все складывается очень благополучно для команды дизайнеров **EarthSiege** в живописном городе **Eugene** штата Орегон.

Дизайнер **EarthSiege** Дэйв Сэлл по-своему представляет себе мир этой игры: он населен на суше, море и в воздухе различными представителями железных существ, которые получились путем культивации в ходе межгалактической войны. В **EarthSiege 3** Вы сможете выбрать для себя любую роль: человека, гибрида или даже пирата, проникая в пространство Вселенной. **Dynamix** привнес совершенно новый критерий в жанр симуляторов – возможность свободного входа и выхода в пространство игры.

Это заявление довольно многообещающе, но, заметим, что любой проект **Dynamix** практически автоматически гарантирует нам что-то новое в мире развлечений. Для Дэйва Сэлла **EarthSiege 3** – возможность завоевать этот игровой жанр, который **Dynamix** создал несколько десятков лет назад; а для игроков результат этой работы будет означать более жесткую конкуренцию в жанре механизированных сражений. По мнению Дэйва, мир **EarthSiege 3** полон невероятных впечатлений и интригующих ситуаций.



удивительного в этом, конечно, нет, решить может всякий, но вот воплотить... Но это им удалось. Такого качества графической проработки, такого потрясающего дизайна, такой цветовой палитры игровая индустрия еще не видела. Одни только скриншоты из ранней версии игры способны повергнуть искушенного игромана в состояние легкого шока, а потом – глубочайшей депрессии (наверное, знаете – это когда человек ходит с утра до вечера сам не свой и всем встречным нудным голосом говорит: «Ну когда же выйдет эта моя игрушка? Ну когда же?». Кстати, когда выходит, все это заболевание быстро исчезает, потому что человек исчезает тоже. За монитором своего компьютера). Честно сказать, даже я, достаточно скептически относящийся к жанру этой интеллектуальной молотиловки человек, все же был поражен, насколько хорошо и слаженно действовали разработчики. Игровой мир представляется абсолютно целостным, необыкновенно красивым, хотя, конечно, груды железа, будь они даже шедеврами, могут понравиться далеко не всем (за примерами далеко ходить не надо – возьмите хотя бы творчество гениального Церетели). И при всей этой красоте реальность существования подобного мира просто не вызывает сомнений. Прямо создается впечатление, что ребята из Dynamix просто слетали «туда», все засняли и теперь, халявщики, на основе этого собрались делать игру. Однако хватит превозносить художественные аспекты игры, пора пройтись и по некоторым другим особенностям.



Графический движок создавался в компании специально для проекта **EarthSiege** в течение 18 месяцев и, по мнению многих западных специалистов, является на данный момент одним из самых выдающихся, способным совершенно спокойно конкурировать и с Quake II, и с Unreal. Что в нем такого особенного? Новый движок позволяет игроку проводить масштабные сражения не только на открытом воздухе, но и внутри помещений, а также, помимо наземных баталий, позволяет поучаствовать и в водных развлечениях и даже может сделать доступной для игрока кабину небольшого боевого летательного средства. И все это в полном 3D, с 16-битным цветом, освещением в реальном времени, тенями, многоцветными световыми эффектами. А еще имеется туман, брызги воды, пыль, дым от поверженных в сражении роботов. Однако большинство из этих эффектов доступны лишь при помощи трехмерного акселератора, причем не из самого дешевого ряда, где-то на уровне 3Dfx Voodoo или PowerVR PCX2. Но красота того стоит.

Крайне интересна новая техническая деталь, возможно, имеющая большое влияние на сам игровой процесс – все ландшафты в игре теперь не просто извечное нагромождение полигонов, но действительно ландшафты. Когда ваш робот пойдет, например, по песку, то он может основательно в нем увязнуть, а если даже и выберется, то обязательно оставит следы, по которым его легко будет преследовать. А еще, если выстрелить чем-то очень мощным в холмик земли, смею вас уверить, этот холмик в дальнейшем уже не будет мозолить взгляд. А каждая миссия создавалась с учетом того, что игроку будет неинтересно все время играть на одном и том же типе ландшафта, и поэтому его можно легко изменить, не меняя самой миссии.

Что касается структуры игрового мира, то существует три стороны, участвующих в конфликте. Все они достаточно отличаются друг от друга, но используют не три, а два различных типа боекомплекта. Первые –



Geoff: Когда команда **Dynamix** начала работу десять лет тому назад, одной из Ваших основных задач было создание **MechWarrior**. С тех пор утекло много воды, теперь на компьютерном рынке **MechWarrior 2** – продукт **Activision**, а **Dynamix** продолжает совершенствовать вселенную **EarthSiege**. По вашему мнению, сможет ли **EarthSiege 3** завоевать жанр стрелялок в реальном времени в этом году, и таким образом, стать бестселлером среди своих конкурентов?

Dave: Если бы мы не считали, что у нас есть все шансы завоевать эту нишу на компьютерном рынке, мы никогда бы не пошли на это. Основываясь на том, что мы имеем даже сейчас, на самой начальной стадии работы, я полностью уверен в конкурентноспособности **EarthSiege 3** на рынке.

Geoff: **MechWarrior 2** от **FASA/Activision** имела огромный успех, теперь они работают над третьей версией этой игры. По всей вероятности, вам известно, какие новшества они собираются привнести в неё; чем вы собираетесь снабдить **EarthSiege 3** для того, чтобы она имела больший успех? Другими словами, на что расчитываете, говоря, что игроки предпочтут вашу продукцию?

Dave: На сколько мне известно, это первая попытка **FASA** создать крупномасштабную компьютерную игру. Читал, что они преобразовали свой движок из центров **Battle Tech** аркады. Я был в нескольких, они действительно замечательны, но в этих машинах довольно много специализированной графической начинки. Поэтому программистам **FASA** неизбежно придётся опуститься с высот компьютерного неба на землю. Могу лишь добавить, что по моему мнению, им ещё много поидётся усовершенствовать в своей работе. И если у них даже получится придумать, каким образом необходимо изменить свой проект под **PC**, и они смогут всё это выполнить в возможно короткое время. В нашем проекте в любом случае намного больше того, что может заинтересовать игрока. Наш **3D** движок и система ландшафтов – лучшее из того, что вы сможете приобрести на компьютерном рынке, и на сегодняшний момент я не вижу никого, кто бы смог с нами соперничать в этом.

Geoff: Удивляет ли вас практическое отсутствие развлекательной изюминки в **MechWarrior 2**, которая так хорошо продавалась (продано около миллиона копий)? Я имею в виду, что в этом жанре каждый год выпускается не так много игр, и в то же время action овладевает чуть ли не всем компьютерным пространством.

Dave: Для понимания игр **MechWarrior** и **EarthSiege** требуется немного больше времени, чем, скажем, для **Duke** или **Quake**, поэтому они чуть менее доступны для массового потребителя. Дело не в том, что они меньше привлекают массовую аудиторию, но, мне кажется, в играх action есть свои неоспоримые преимущества. Посадите кого-нибудь перед **Quake**, и через несколько минут он полностью овладеет принципом игры, для понимания **MechWarrior** и **EarthSiege** потребуется больше времени. Имея это в виду, мы стараемся сделать всё, чтобы **EarthSiege 3** стала доступной каждому. Может быть в этом году нам удастся отвлечь внимания потребителя от игр жанра action.

Geoff: Одним из достоинств прошлых серий **EarthSiege** был захватывающий сюжет, развивающийся на протяжении всей игры. Планируете ли вы работать с теми же классами/лигами из других игр, или мы можем надеяться на появление совершенно новой вселенной?

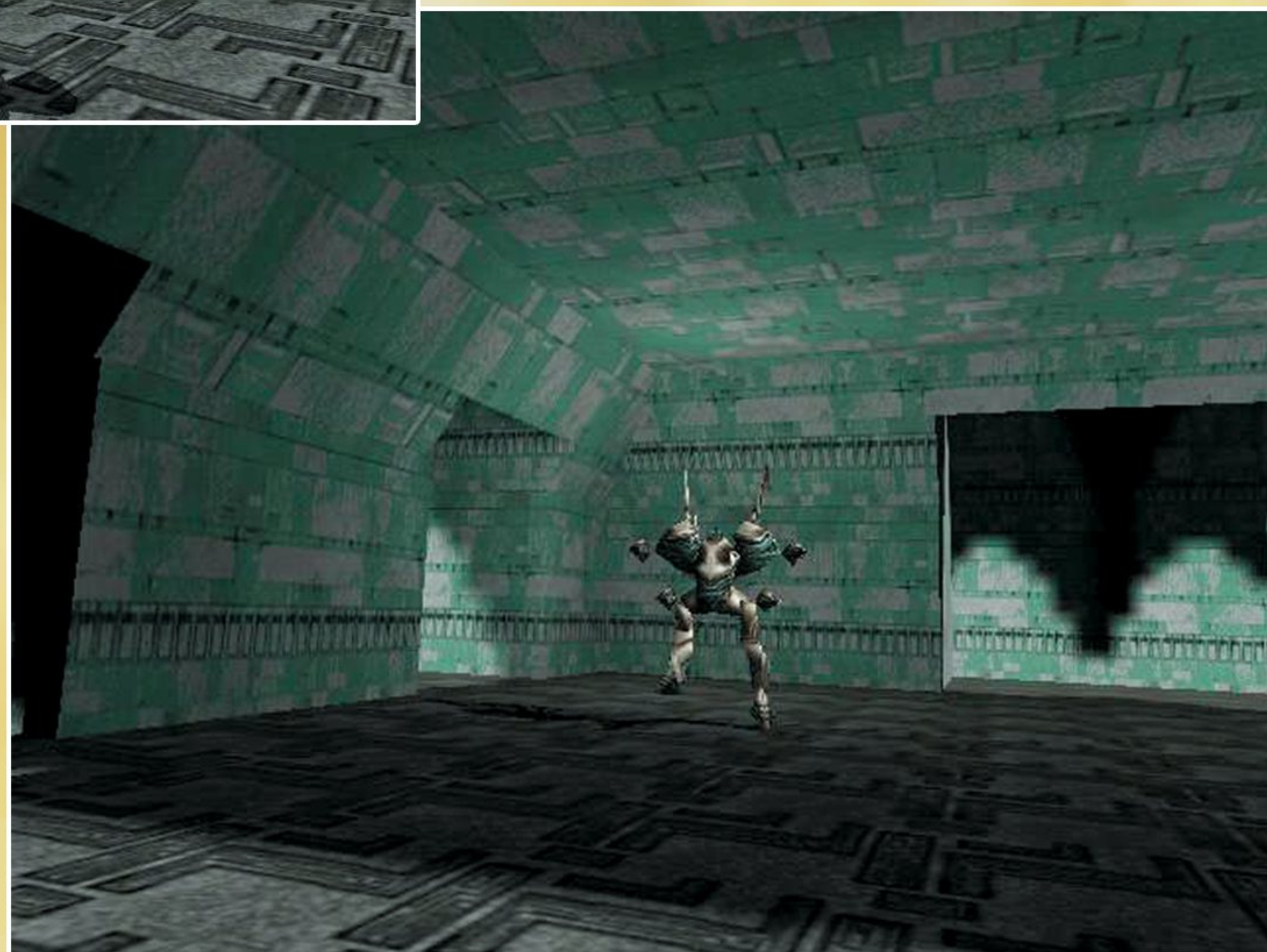
Dave: Действие **EarthSiege 3** происходит всё в том же мире, что и в прешних двух сериях, хотя мы сдвинули временное пространство на несколько веков вперёд. Наняв **David'a Bischoff**, в чьи заслуги входит знаменитая **Star Trek: the Next Generation** и некоторые другие фантастические повести, мы надеемся, что он сможет продолжить историю этой вселённой. В **EarthSiege 3** сюжет намного глубже, чем в других играх нашей серии. Он охватывает всю солнечную систему, его герои плетут политические интриги, добавляя в историю



стандартные люди, которые раньше из-за своей глупости умудрились сделать разумными не себя, а компьютеры, которые, как они надеялись, избавят их от проблем, а вместо этого проблем стало гораздо больше. Подлые машины, как только стали умными, сразу поняли, что никакие человечки им не нужны, и начали войну (справочный материал см. х/ф «Терминатор»). У людей, которые сплотились и организовали мощнейшую корпорацию, главным является человеческий фактор, так как использование разумных машин абсолютно запрещено. Ресурсов у корпорации также достаточно, и в боевой технике у них нужды нет. Роботы же, очень сильно желающие уничтожить все следы человечества на планете, имеют совершенно иной парк техники, очень четко взаимодействующей друг с другом, управляемой искусственным интеллектом, которым может быть и вы. Каково это – оказаться компьютером, проверить свои ощущения сможете в **EarthSiege 3.** (Может быть, потом и не станете обвинять свой несчастный «пентюх» в тормознутости и абсолютной тупости.) Третья сторона – тоже люди, однако те, что отказались от сотрудничества с корпорацией. Они считают, впрочем весьма справедливо, что корпорация, после того как справится с Кибридами (Cybrids), это нашей механическои расой, решит править миром сама, и тогда уже от ее всевидящего ока никуда не деться. Наступит темное время, и будет еще хуже, чем в данный момент. Поэтому люди борются не только с Кибридами, которых, конечно, не любят, но и с представителями корпорации. Повстанцы плоховато вооружены, однако научились адаптировать под себя как людскую, так и кибридовскую технику, поэтому живут они разбоем и партизанскими действиями. Что ж, такая идеология тоже вполне понятна. Битва на сей раз ведется уже не на полное уничтожение противника, всем уже понятно, что просто так друг от друга не избавиться. На сеи раз разработчики как бы знакомят нас с одним из эпизодов военного противостояния. И самое главное в этой трехсторонней схватке – ресурсы, которыми так богата планета; ресурсы, которые могут в конечном счете определить победу одной из сторон; ресурсы, которые никак никто не может поделить, ибо каждый считает себя полноценным и единственным их владельцем.



Создатели игры обещают, что играть за каждую сторону нужно будет совершенно по-разному, поэтому из изначальных 30-35 миссий вырастают автоматически 90-100, если последовательно проходить каждую из кампаний. Сюжет нелинеен, именно поэтому в кампании такое нечеткое количество миссий. Дело в том, что игрок волен сам принимать решения, какое из возможных заданий ему лучше выполнять. Возможно, он посчитает, что лучше выполнить несколько маленьких задании и расстроить планы врага, а может, решит пойти в большое наступление, чтобы разом уничтожить противника на всей территории. Так или иначе, простор для маневра очень широк. У каждого из сюжетных узлов игры более трех вариантов развития событий. Согласитесь, все это вносит немалый



Будущих Войн alien'овское влияние.

Geoff: Слышал, что на этот раз в игре существуют три класса: люди, гибриды и мятежники. Выбирая тот или иной класс, могут ли игроки расчитывать на большее, чем простое изменение картинки? Например, смогут ли мятежники воровать, превращаться в пиратов (я имею в виду игры типа **Privateer 2)?**

Dave: По выбору в **EarthSiege 3** вы сможете играть в трех обличиях: человекообразный лидер корпорации специального назначения, гибрид класса альфа **AI,** или же лидер ячейки повстанцев, которые борются за свободу. Играя в любом из этих трех классов, вы получите абсолютно новый опыт. Корпорация людей и технологические базы гибридов в значительной степени отличаются друг от друга. Люди и машины пользуются различными кораблями, оружием и тактическими приемами. Играя роль лидера мятежников, у вас будет целая структура экономической поддержки либо со стороны мульти-планетарного консорциума, либо со стороны командного пункта гибридов; преимущества в том, что вы можете выбрать любую из понравившихся технологий.

Geoff: Некоторые из игроков говорили мне, что им не нравится открытый конец подобного рода симуляторов. Слышал, что вы добавляете в **EarthSiege 3** внутреннее окружение, на что мы можем расчитывать? Сможет ли игрок свободно двигаться в пространстве **EarthSiege 3** не выходя из программы?

Dave: Представьте себе: для обнаружения и уничтожения базы противника вы будете управлять **Herc.** После рекогнасцировки месности вы обнаружите законсперированную подземную базу забастовщиков. Единственный путь идет через большой тунель, но вход туда закрыт. Используя трофейный ключ, вы передадите сигнал, идентифицирующий дружеские намерения. И огромные ворота медленно откроются. Вы поведете свою команду по тунелю к сердцу вражеского комплекса, взрывая все на своем пути... Вот ответ на вопрос: вы, конечно, сможете безпрепятственно двигаться в пространстве игры.

Geoff: Говоря о технологических новшествах, какие характеристики 3D-«движка» присутствуют в вашей игре? Что ставит ее на более высокую планку? Это заслуга невероятных специальных эффектов?

Dave: Перечислю лишь некоторые основные черты игры:

— полностью текстурированные карты, **Gouraud** и источники света на территории и мехах;

— трехмерная полностью «крутящаяся» местность с беспрецендентным диапазоном видимости;

— широковарьируемые взрывы и эффекты освещения;

— поддержка **Direct3D** и большинства 3D акселераторов;

— **Motion capture system** использованное для анимации героев и движения мехов;

— расширенное физическое моделирование;

— 3D музыкальные эффекты и звуки;

— поддержка **Windows NT** и мульти-процессорность...

Geoff: CEO Ken Williiams из **Sierra** определенно собирается полностью использовать 3D-accelerator'ы в новых продуктах компании. Не получится ли так, что прекрасно технически оснащенная **EarthSiege 3 (3D Accelerator),** будет все же выглядеть весьма бледно на фоне обычных систем **Pentium?** Что дает вам уверенность в том, что даже для игроков, не имеющих ускорителей, игра будет такой же интересной?

Dave: Вне зависимости от того имеете ли вы ускоритель или нет, вы увидите множество технических превосходств в **EarthSiege 3.** Мы сделали все, что в наших силах для того чтобы полностью убедится в том, что программное обеспечение игры высокого класса, а в **ES3** для 3D нет необходимости чтобы быстро передвигаться. Все это обеспечат множественные разрешения экрана и моде-



тактический элемент в игру, жанр которой еще совсем недавно перешел из аркады в симулятор.

Миссии в **EarthSiege** встречаются совершенно различные и разноплановые. К примеру, помимо обычных выкрутасов с наступлением и защитой собственных баз и соединений, существует множество моментов я бы даже сказал квестового типа. Например, в одном из мест необходимо через туннель пробраться на базу противника, однако этот туннель закрыт. Остается лишь связаться по радио с той самой базой противника и сообщить им пароль только что уничтоженного вами робота, который вы узнаете, предварительно обыскав обломки. Таким образом, ворота туннеля будут открыты и вы как троянский конь, сможете проникнуть на вражескую базу, совершенно изнутри незащищенную. Но в то же время никто не запрещает вам идти стандартным путем, ведя полноценный и большой бой, который, конечно, может увенчаться победой, однако будет слишком дорого стоить вашей технике и вам лично, так как оплачивается все из вашего же кармана.

Всего в игре, как я уже сказал, около 90 миссий, в которых вы можете показать свое умение на более чем сорока различных технических средствах, которые к тому же можно совершенно свободно модифицировать, снабжая их попеременно то одним, то другим вооружением или же прочими наворотами. А этого вооружения еще 50 видов, так что «играть в куклы», таким образом, можно хоть до пенсии.

Не могу еще раз не отметить просто потрясающий дизайн роботов и военной техники. Все объекты созданы не из квадратных и прямоугольных, а достаточно странной округлой формы полигонов, в результате чего в движениях и просто в виде роботов появляется некая стройность и даже грациозность.

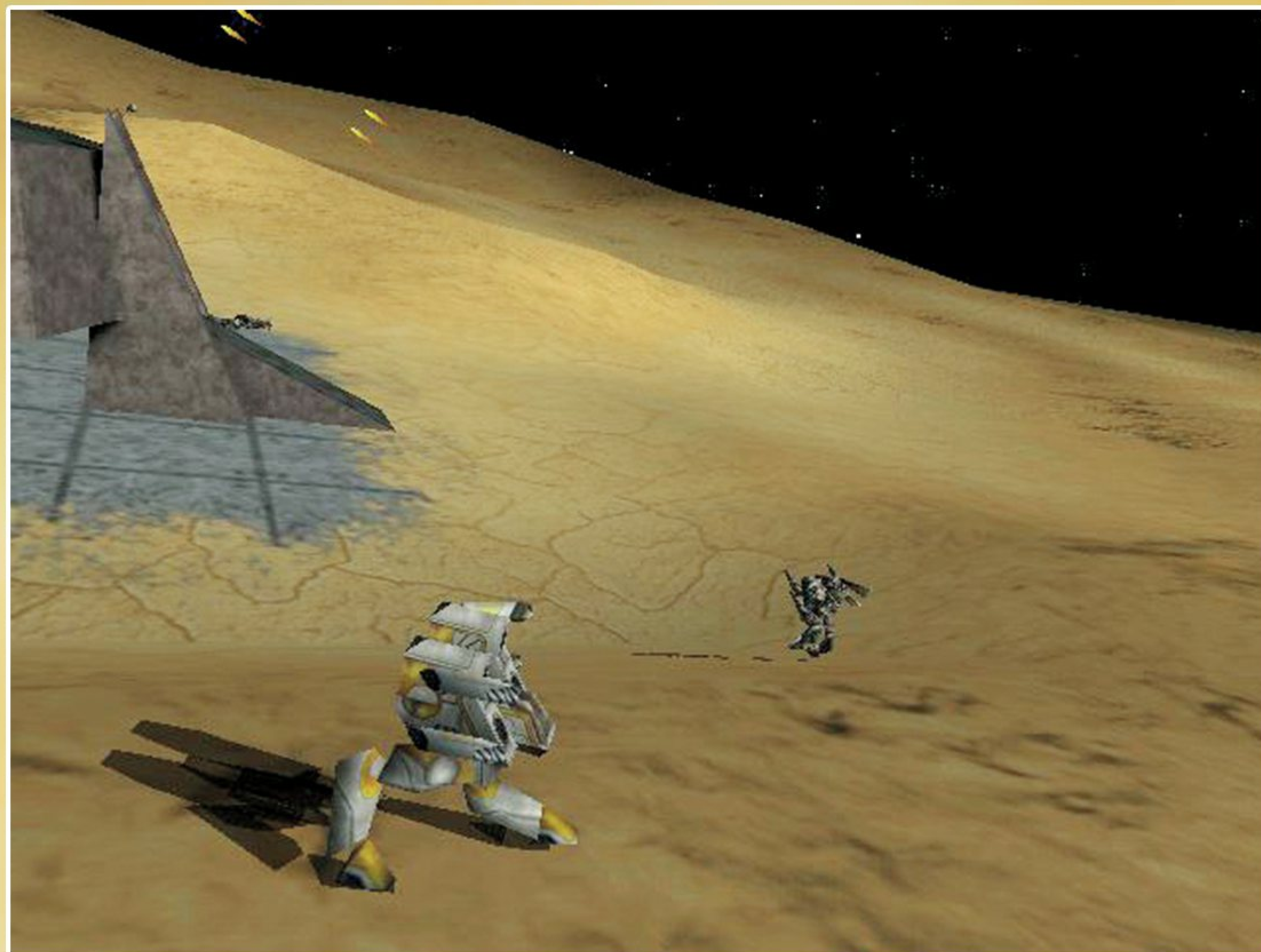
Двигаются они также просто великолепно, единственная проблема здесь состоит в том, что пока, по крайней мере в той версии, на которую мне удалось взглянуть, в некоторых случаях «туловище» робота никак не оказывалось связано с его конечностями, и между ними порой было просто пусто. Довольно странный дефект, который, надеюсь, будет улажен в коммерческой версии.

Разумеется, при создании игры не обошли и любителей устраивать поединки. Все опции для многопользовательской игры включены, впрочем, это теперь настолько естественно, что даже не стоит особого внимания.

EarthSiege 3 – игра, которая просто красива, красива сама по себе, красива во время битвы огромного количества роботов, когда все поле боя освещается настоящими взрывами, вспышками лазеров, дымом от горящих обломков. Быстрота и мощь графического движка не поддается сомнению, недаром Dynamix издавна числится среди наиболее способных технических команд.

Дизайн великолепен, пусть и отличается от прошлых игры серии, но это и хорошо, что создатели не останавливались на достигнутом, старались создать что-то свое, что и удалось в третьей части, в отличие от первой и второй, где роботы были, прямо скажем, слеплены из вариантов MechWarrior. Вне всяких сомнений, **EarthSiege 3** стоит ждать и стоит в нее играть. Чем-то смогут ответить конкуренты?





лирование объектов. Одним словом, при наличии **3D card,** вы получите невероятный результат. С помощью ускорителей вы сможете получить улучшенное изображение, **16-bit color, sub-sampling, z-buffering, transculent explosion,** эффект дымовой завесы и динамические источники света.

Geoff: Снова возвращаясь к игре, есть ли в ней некоторые специфические транспортные средства, о которых вы сможете рассказать? Помимо крупномасштабных **Mechs,** будут ли в ней какие-либо более подвижные юниты. как например летающие **Mech** в **EarthSiege 2?** Может быть мы увидим какой-нибудь водный транспорт? Какой будет сама структура заданий? Сколько заданий можно ожидать для прохождения всей игры целиком?

Dave: В **EarthSiege 3** струкрура миссий сильно отличается от предыдущих двух игр. Сюжетная линия нелинейна, и поэтому общее количество заданий для всей игры варьируется в зависимости от выбора игрока; есть некоторые задания, которые игрок должен выполнить для продвижения сюжета, но сам порядок, в котором он будет их выполнять остается открырым. Например, игрок может предпочесть исполнение «небольших» миссий для того чтобы скопить неплохой капитальчик на черный день. В обычной игре для прохождения всего сюжета необходимо выполнить примерно 30-35 заданий, но игрок может продолжать выполнять дополнительные задания даже после завершения повествования.

Geoff: Собираетесь ли вы включить random mission generator для игр в мультиплэйер через Internet или modem?

Dave: Да, у нас есть такого рода генератор. Мы также собираемся включить редактор заданий, но уже не остается времени для того чтобы выпустить его одновременно с игрой. Поэтому вскоре после того, как выйдет в свет игра, мы установим его в открытом доступе в Internet.

Geoff: Говоря об оружии, помимо всем известным лазеров и ракет, есть ли у вас какие-либо новые идеи?

Dave: В **EarthSiege 3** много интересных новшеств такого рода. Два моих любимых вида – **MFAC (Magneto-Fusion Assault Cannon)** и **Quantum Gun.** Это невероятно мощное оружие стало доступно благодаря приобретению новых технических разработок противника. **MFAC** стреляет огромными вспышками плазмы, которые могут полностью охватить цель, и затем взрывает ее (в сущности оно стирает врага с лица земли).

Geoff: Оторвавшись на мгновенье от игры, какая фраза слетит с моего языка? Какие ощущения поглотят игрока?

Dave: Надеюсь, это будет: «Клево!» Эмоционально, полагаю, он будет полностью истощен от бессонной ночи, проведенной в мире **EarthSiege 3.**

Geoff: Предположим, я купил **EarthSiege 3,** будучи незнаком с двумя первыми играми; буду ли я испытывать недостаток опыта, или они настолько различны, что каждому придется начинать сначала?

Dave: Безусловно, они отличны, поэтому «новичок» не будет испытывать слишком больших неудобств. Знакомство с **Herc Combat** вначале даст ветерану некоторые преимущества, и все же в **EarthSiege 3** гораздо больше новых идей. Уверен, что игра привлечет как новых игроков, так и старых приверженцев.

Geoff: Почему, вы полагаете, этот жанр игры так популярен? Это золотая середина между **3D action** и **flight simulators?**

Dave: Думаю, привлекать может именно то, о чем вы упомянули. Игры этого жанра несколько проще и доступнее в понимании, чем запутанные **flight simulators,** но в них больше стратегии, и они намного интереснее, чем простая стрелялка типа **Quake** или **Duke.** Думаю, это многих превлекает, если некоторые сложности им по вкусу.

Geoff: Спасибо, Дэйв. Мы с нетерпением ждем выхода вашего нового творения.

Dave: Не за что, **Geoff.** Очень надеюсь, что вы сможете увидеть игру в ближайшем будущем.



ХИТ?

Wing Commander: PROPHECY

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

Жанр:	Космический симулятор
Издатель:	Origin
Выход:	Ноябрь 199

Трепещите, фанаты! Грядет Он, очередной, родимый! И только попробуйте обозвать его **Wing Commander 5**, особенно в присутствии кого-нибудь из разработчиков. Нет, батеньки, это никакой не пятый «Командир Крыла», это самая настоящая совсем отдельная игрушка, стоящая у истоков новой трилогии про смелых мужиков, летающих по космосу на звездных кукурузниках и палящих по разным садистам из приваренных к носу лазерных maquina.

Вы, конечно, знаете, что история уже знает один «ненумерованный» Wing Commander — «Армаду». **Wing Commander: Prophecy** не является ничем таким, это нормальное продолжение серии, с закрученным сюжетом, главным героем, живыми врагами. Несколько утрируя, объяснение разработчиков их отказа от дальнейшей нумерации серии звучит так: третья и четвертая серия Wing Commander'a были ошибками, и теперь предстоит возврат в добрые старые времена первых двух серий, простеньких таких, где главное было - пострелять всласть, а не фильмы смотреть эпохальные.

Конечно, слова «ошибка» никто не произносит — на словах все страшно уважают ушедшего из Origin Криса Робертса (Chris Roberts), автора первых четырех Wing Commander'ов и «Приватера». Крис теперь в Digital Anvil работает над всякими другими проектами, и его уход из Origin в свое время поставил перед всеми игроками и обозревателями большой вопрос: а будет ли пятый Wing Commander, на который кто-то твердо отвечал отрицательно, а кто-то предполагал, что фирма не захочет отказываться от раскрученной марки. И то, и другое верно: пятого «Командира» не будет, зато и от марки никто не откажется.

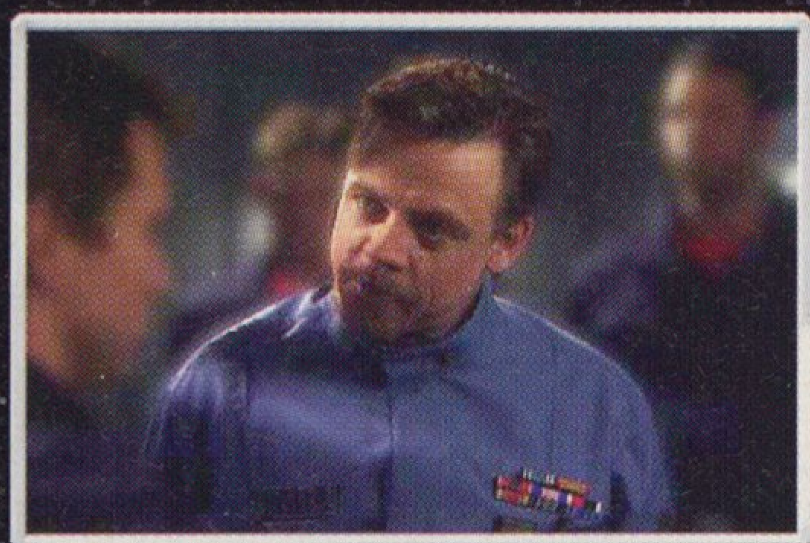
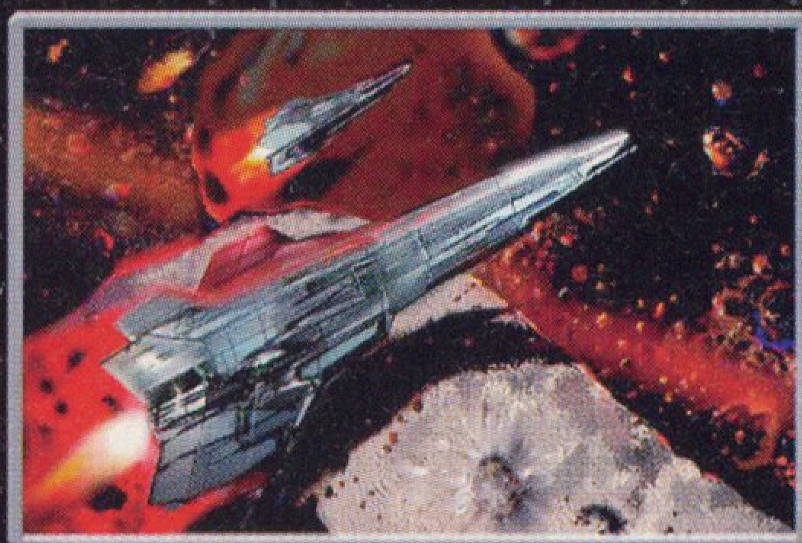
Официально точка зрения фирмы звучит так: третья и особенно четвертая серии Wing Commander'a были малость не в тему. Отошли от основы игры, которая все-таки не в фильме, а в стрельбе в звездах. Между тем в четвертой серии создавалось ощущение, что звездные перестрелки - это нечто вроде рекламных пауз, они длились столь же долго и были столь же разнообразны и содержательны. Потому отныне «фильма» будет урезана и приведена в соответствие с законами жанра, которые говорят, что сюжет сюжетом, но не за красивые кадры народ покупает космические экшны. Потому не думайте, что **Prophecy** выйдет только на DVD или как минимум на восемнадцати компактах. Скорее всего, все поместится на один, но чисто ради того, чтобы не разочаровывать публику, разработчики не станут упаковывать видео и размажут его компактам по трем.

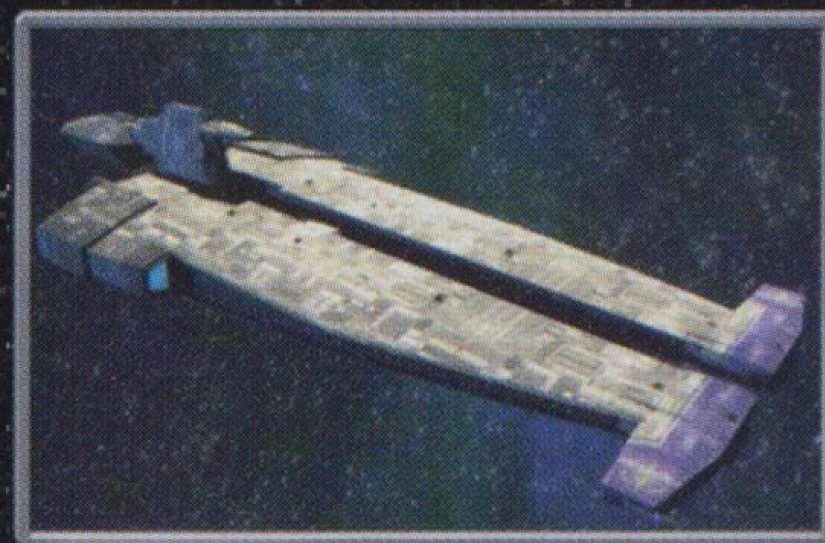
Но не надо думать, что сокращение размеров видеовставок приведет к ликвидации сюжета или к меньшей его завернутости. Ничего подобного, сюжет по-прежнему занимает одно из самых важных мест в игре, и ему по-прежнему уделяется немало внимания. Аналогично, в видеовставках будут сниматься старые добрые и знакомые нам актеры (хотя, похоже, на сей раз многомиллионных контрактов с голливудскими звездами не предвидится). Вообще, то, что так красиво подано Origin как забота об игроках, чтоб они, бедняжки, не утомлялись во время видеовставок, на самом деле, скорей всего, является просто заботой о собственном кошельке: Electronic Arts со своей многомиллионной «ценой свободы» села, видать, в глубокую калошу, и повторять это дело не склонна. Почему нельзя повышать играбельность, одновременно не сокращая обьем видео - непонятно.

Итак, сюжет. Наш старый знакомый смелый мужик Блэйр отправляется на покой:







螯стрелял и будет. Покой он находит в лаборатории, где занимается исследованиями на тему создания новых, более безопасных летательных аппаратов и новых, более опасных видов оружия. В этой самой лаборатории он придумал новый тип истребителя, который обладает огневой мощью целого эскадрона. К радости фанатов, Блэйр пару раз появится в кадре во время немногочисленного кино в **Prophecy.**

Не ждите увидеть снова умильных больших кошечек Килрасов, над внешним видом которых смеялся в свое время весь играющий мир. В Origin поняли, что совмещение кукольного мультфильма и эпохального кино про спасение человечества не очень удачно, и пригласили для создания садистов Сида Мида (Syd Mead), известного киношного художника, ответственного за внешний вид мерзких типов в фильмах «Бегущий по лезвию бритвы» и «2010». Разумеется, пришлось придумывать и новых врагов - из «засветившихся» гигантских кошек Килрасов едва ли можно было выжать теперь что-либо путное.

Война с Килрасами закончена, ликвидированы и несколько стихийно возникших очагов гражданских восстаний. Казалось бы, настало время людям зажить наконец спокойно, но не тут-то было. Как знают все фанаты прошлых серий, килрасовские легенды предсказывали конец их мира в результате войны с лысыми уродцами с Голубой планеты. Но кроме этого, они предсказывали и уничтожение Вселенной вскоре после падения Килры, столицы их империи. Первое предсказание, как известно, не без помощи миллионов игрунов со всего мира сбылось. Настало время сбываться и второму предсказанию...

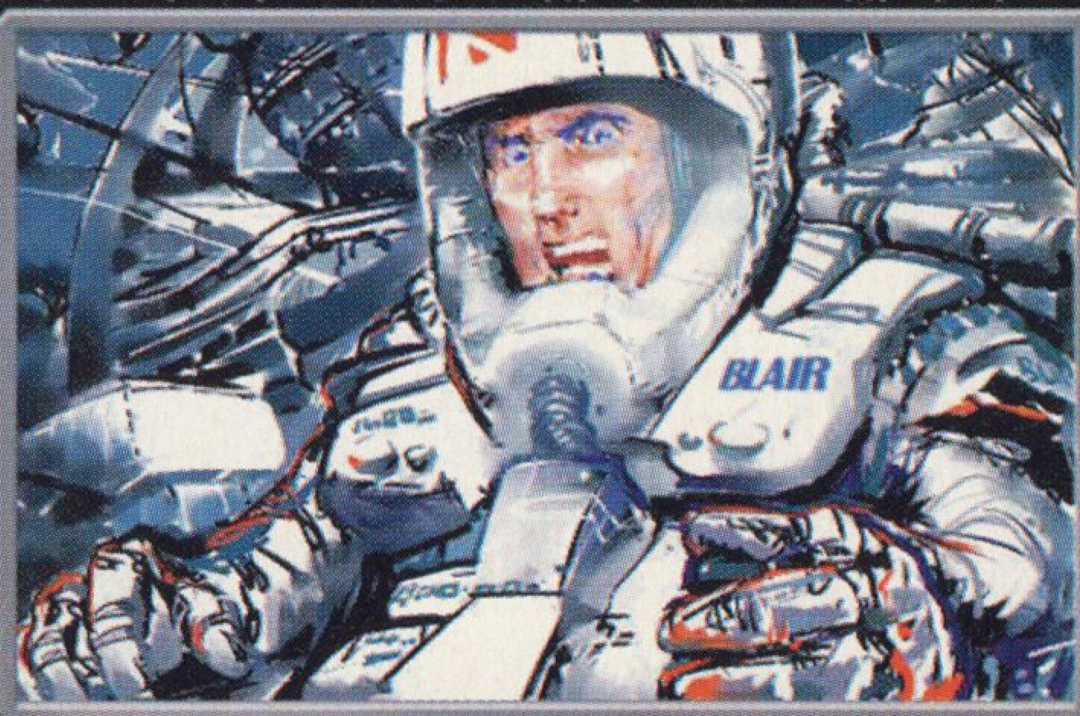


И пришли они. Как их зовут и как они выглядят, Origin пока скрывает (хотя указывает, что это будут совсем не кошки в комбинезонах), но на некоторых картинках можно видеть их корабли, весьма странные и страшные органические штуки в духе «Вавилона 5». Эти злые создания ада нападают на мирных жителей некоторых дальних планет, и снова начинается война, в которой принимают участие и земляне, и остатки килрасов, правда, не в виде альянса, а каждый за себя, - новые страшные они угрожают и тем, и другим, но доверия у людей и кошек друг к другу от этого не прибавляется.

Собственно, что еще нужно, чтобы вломить врагам по первое число? Посему сюжет (во всяком случае, известная на данный момент его часть) на этом заканчивается, и начинается стрельба. Вы играете роль нового, зеленого еще, пилота и вам предстоит снова пройти всю школу пилотного мастерства, чтобы стать «спасителем Вселенной» и всемирным героем, каковым был Блэйр. Это должно наверняка порадовать людей, с первыми частями саги незнакомых, — как никак все начинается с начала и пройти первые миссии можно легко. Но и ветеранам не стоит расстраиваться — враг новый, требует совершенно новой тактики ведения боевых действий (а не примитивного залета в хвост и долбания оттуда до посинения, как было раньше). Кроме того, появляются новые виды летательных аппаратов и оружия. Наконец, игра просто сильно изменена и немного приближена к реальности (хотя, конечно, по-прежнему ее трудно назвать «симулятором», хоть и приходится). Например, теперь надо будет ОЧЕНЬ много огневой мощи, чтобы вырубить корабль-маму или стационарную космическую крепость, и причем сделать это в одиночку будет вообще невозможно. Для задач такого рода необходима будет очень четкая согласованная деятельность целого эскадрона истребителей и крейсеров. Аналогично, будет значительно сложнее сбить и корабль классом старше, что будет заставлять игрока немного больше думать о стратегии и безопасности — например, на легком истребителе надо воевать с легкими истребителями, просто избегая контакта с крейсерами и дестроерами, на которых существуют свои охотники. Тут, правда, сразу надо оговориться, что все это Origin обещает, а что будет на самом деле - увидим в ноябре.



Но вот что точно видно уже сейчас - так это то, что Origin осталась верна своим традициям и делает игру, в которой техническая сторона выполнена на пять с плюсом и которая будет летать даже на не особо мощных компьютерах. По-моему, за последний год Privateer 2 был единственным достаточно красивым симулятором, который без проблем и сильных тормозов работал на «четверке». Конечно, Prophecy вряд ли будет работать на 486 компьютере, но то, что для нормальной графики вам не потребуется Pentium Pro — это точно. Хотя игра будет работать и под Windows 95, у Origin хватило ума





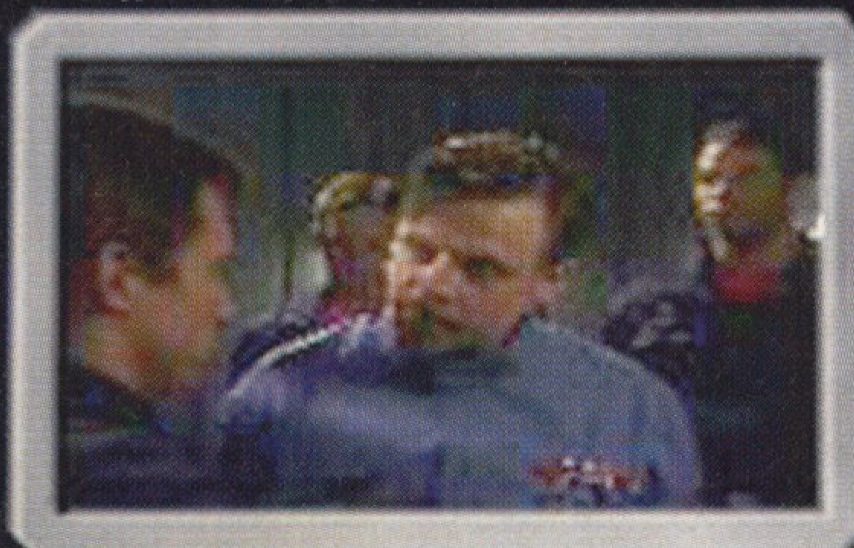
не пользоваться майкрософтовским DirectX'ом, а написать свой собственный трехмерный движок, который дает графику примерно на 15 кадров в секунду быстрее, чем Direct 3D. За это Origin, безусловно, надо поставить памятник и пожелать, чтобы и впредь уважаемые программисты не поддавались всяким соблазнам сделать игру без напряга мозгового аппарата, но с непомерными аппаратными требованиями. Давно пора уже использование DirectX сделать торговой маркой исключительно ленивых программистов. Но это отступление. Игра будет поддерживать 3D-акселераторы, и на них, кстати, будет работать просто страшно быстро. И, между прочим, на них она будет использовать Direct 3D, если тесты определят, что с ним получается быстрее (Origin не может написать драйверы под все существующие видеокарты).

Любопытно, что **Wing Commander: Prophecy** будет иметь куда более ветвящуюся структуру, чем предыдущие серии (хотя именно разными вариантами сюжета в свое время так гордился Крис Робертс). Если раньше для того, чтобы попасть в другую ветку, вам надо было неудачно отлетать пару-тройку миссий, то теперь на развитие сюжета может сказаться даже такой элементарный фактор, как повреждения вашего истребителя. Я уж не говорю о таких капитальных событиях, как потеря вингмена, невыполнение одной из задач миссии или сбежавший истребитель врага. Каждое событие такого рода может немного менять ход событий в игре вообще и в итоге приводить к весьма разным ситуациям. Это, кстати, стало возможно отчасти и из-за сокращения количества видеовставок (хотя, возможно, это было сделано в качестве компенсации любителям сюжета). Помимо этого, теперь вообще нет таких понятий, как «пройти» и «не пройти» миссию. Результаты каждой миссии могут весьма варьироваться по степени успеха и неуспеха, но не будут четко делиться на черное и белое. Ваша задача - проходить миссии как можно чище с минимальными потерями и неточностями, но полностью их избежать вам вряд ли удастся. Миссии, кстати, теперь значительно более продолжительны во времени.

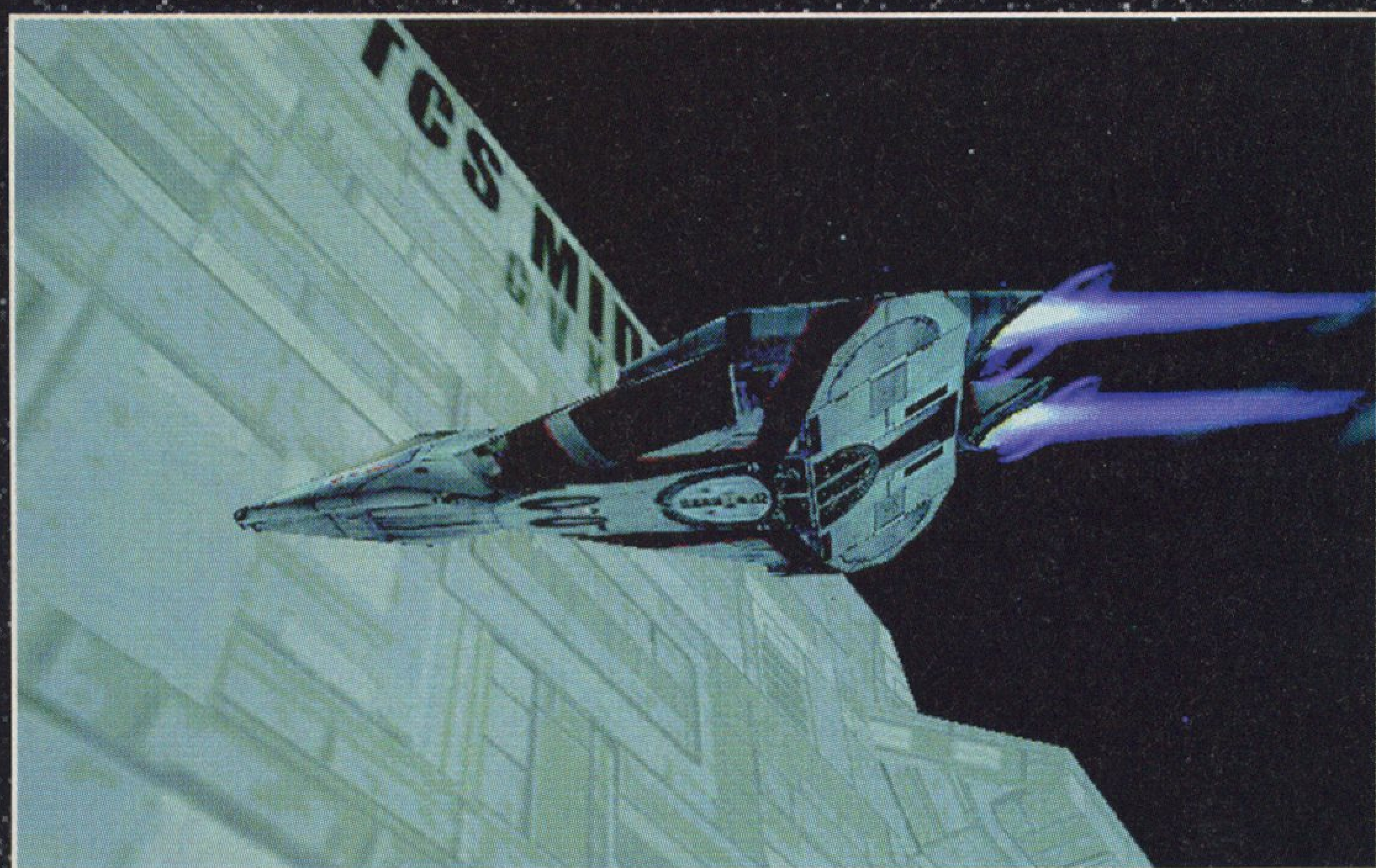
Кроме того, весьма интересны новые модели космических кораблей, на которых вам предстоит полетать. Хотя Origin и не очень охотно делится на сей счет информацией, тем не менее известно, что корабли будут сильно отличаться друг от друга, поэтому миссии на разных типах истребителей будут требовать от игрока много внимания и знания техники. Например, истребитель «Пантера» очень ловко умеет болтаться из стороны в сторону (сохраняя направление полета), что позволяет уходить от вражеского огня, не теряя ориентации. «Вампир», в свою очередь, способен делать очень крутые развороты.

Кроме Блэйра, в игре вам предстоит встретить и ряд других старых знакомых. Маньяк продолжает вас доставать своей наглостью и бахвальством, хотя все это ему весьма помогает в бою. Кстати, иногда он теперь будет впадать в философские настроения, так как до него вдруг дошло, почему, несмотря на все его военные успехи, он никак не дождется повышения по службе. Встретится вам и механик Рэйчел, так и не соблазнившая в свое время сурового Блэйра. На сей раз она будет пытаться соблазнить нового главного героя, что, впрочем, едва ли у нее получится, поскольку, как уже было сказано, количество видеоврезок заметно сокращено. Вообще, настоящий короткий фильм вам доведется увидеть только в самом начале игры, во вступительной части. Врезки же между миссиями, как утверждают разработчики, будут предельно кратки и относиться только к делу. Так что особых флиртов больше не ждите.

Вообще, столь разрекламированный «поворот в сторону игрока», совершенный Origin в последней игре, вызывает некоторые сомнения. Здорово, конечно, что теперь сама игра как звездный симулятор станет богаче, продолжительнее и интереснее, но капитальное сокращение видео в ней может не всем понравиться. Не секрет, что большой успех последних двух частей во многом объясняется именно мощным и красиво оформленным сюжетом. Очень большое количество игроков летало миссии только для того, чтобы посмотреть, что будет дальше (не скрою, что сам я, не большой фанат стрельбы в космосе, провел за Wing Commander'ами не один час, именно чтобы узнать дальнейшую судьбу смелого небритого мужика). Насколько им будет интересно играть в пятую часть, тьфу, в **Prophecy**? Не станет ли эта игра эдаким развлечени-



ем для хардкорных бородатых звездных стрельцов, что с ностальгической слезой до сих пор вспоминают старые добрые времена графики MCGA и черных



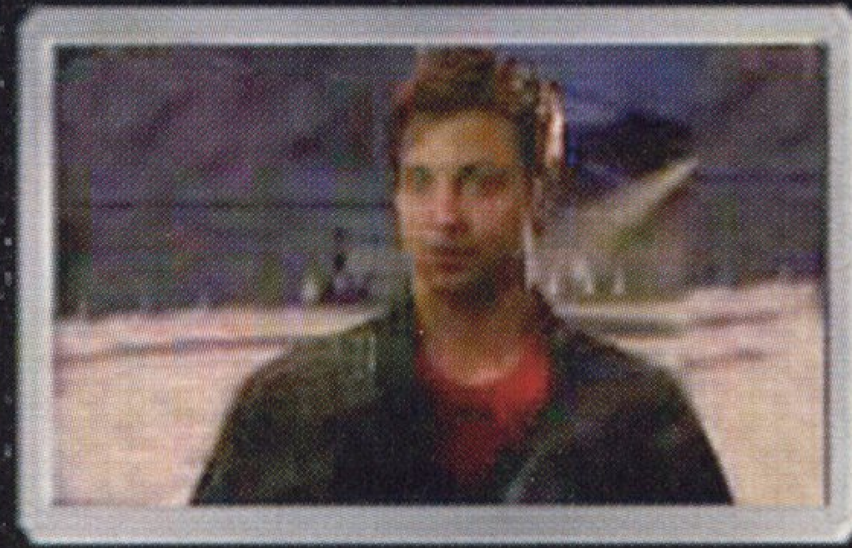
ног на красном фоне, бегущих в кабины своих многосильных летательных аппаратов?

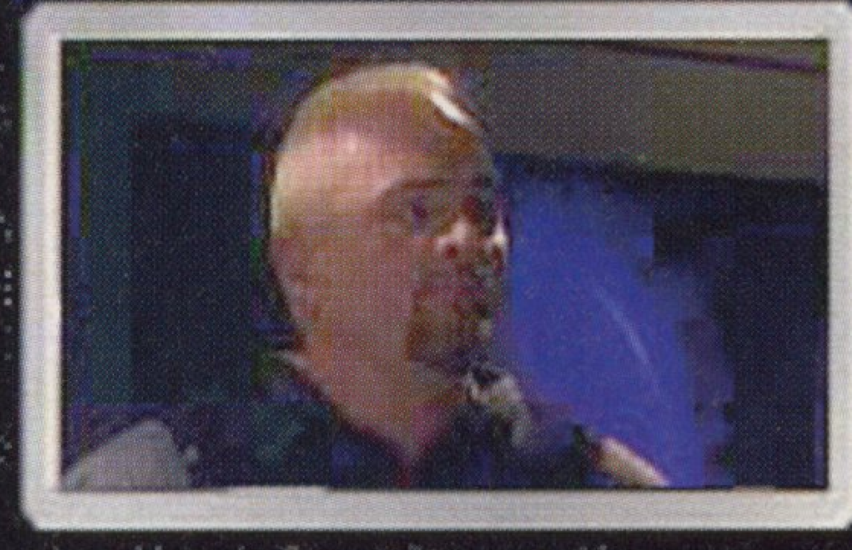
В свое время пираты торговали порезанным вторым «Приватером». Я его в таком варианте не видал, но думаю, что это шедевр — на редкость однообразная, неинтересная и нудная (хотя и шикарно сделанная технически) штука, которую и игрой-то не назовешь — одни сплошные рекламные паузы. И даже если бы в ней содержание пересказывалось текстом, то, думается, не сильно бы это дело помогло, так как, скажем прямо, сюжет у игры был тоже тот еще, наиболее точно характеризуемый словом «потуги». Так вот, когда жалкие потуги в области игры сочетались с жалкими потугами в области сюжета, но были также дополнены потугами в области кино, получалось нечто, совсем не тянущее на шедевр, но все же достаточно занимательное как явление и стоящее внимания.

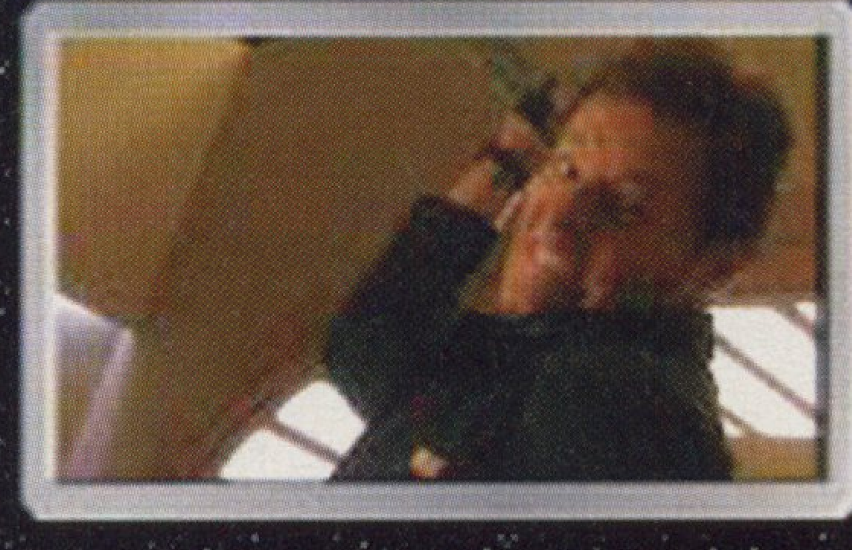


Теперь кино убирают, но обещают улучшить игру. Однако космические стрелялки, вообще-то говоря, не самый разнообразный и благодарный жанр. Все время надо летать по однообразному черному космосу, изредка стреляя во врагов, которые, как правило, летают быстро и далеко, и потому особо наслаждаться видами тут не приходится. А так как космос большой и пустой, то и стратегии вроде «спрятаться от радаров и не врезаться в гору» или «внезапно вылететь из засады, долбануть ракетой и спрятаться взад» тут не бывает. Давайте вспомним: много ли вы знаете интересных космических симуляторов вообще, кроме Wing Commander'ов? Правильно, еще мы знаем X-Wing и TIE-Fighter — игры, сделанные фирмой LucasArts, известной умением делать классные сюжеты, да еще и на основе культового фильма, известного любому любителю фантастики с пеленок. Что было, когда из них практически убрали сюжет, мы знаем на примере одной vs другая. Не станет ли **Prophecy** тоже игрой, в первую очередь интересной для обладателей модемов и локальных сетей? Смогут ли новые авторы из Origin создать сюжет, столь же запутанный и увлекательный, как сюжет «Звездных Войн», который бы смог компенсировать отсутствие кино и однообразность сути звездного симулятора?

Дождемся декабря и посмотрим. Wing Commander уже стал классикой, и новую версию просто обязан посмотреть всякий уважающий себя компьютерный игрок. Так что будем надеяться, что она нас не разочарует!











== UNDER CONSTRUCTION ==------------------WING COMMANDER UNIVERS == UNDER C TRUCTION ==

? Sector · Gemini Sector · Trk'Pa · ? Sector · Sol Sector · Vega Sector · Kilrah Sector · Enigma Sector · Epsilon Sector · M'shrak Sector

DANGER ==------------------== Contents may shift without warning ==------------------== DANGER ==

Сергей ДРЕГАЛИН

Темное Предзнаменование во Вселенной WARHAMMER



WARHAMMER DARK OMEN

Как известно, **Warhammer** — это не только часть заглавия стратегической игры, но и название фэнтези-мира. Разработкой концепции и законов среды **Warhammer** занимается компания Games Workshop. К слову, на Западе мир **Warhammer** очень популярен, и огромным спросом пользуются различные настольные игры, а также символика (карты, солдатики, игрушки и т.п.), относящиеся к данной игровой среде. Собственно, **Warhammer: Shadow Of The Horned Rat** — не что иное, как очередная компьютерная инкарнация настольных игр.



Реально существует две разновидности мира **Warhammer**. Оба они прекрасно сосуществуют вместе, не противоречат друг другу и совершенно не пересекаются. Первый из них так и называется «**Warhammer**»; его основой является фэнтези-мир, в котором есть эльфы, гномы, тролли, гигантские крысы, герои — в общем, большинство персонажей стандартных фэнтези-игр или книг. Второй мир носит название **«Warhammer 4000»**; он представляет из себя нечто среднее между «Star Wars» и «Battletech». Несложно догадаться, что основными героями этого мира являются космические командос (a la Time Commando), совершенные с технической точки зрения роботы, гигантские межпланетные станции и т.п. Но пока что рано говорить об игре, построенной на законах **Warhammer 4000**, разработчики все больше интересуются «обычным» Warhammer. И выражен этот интерес появлением продолжения игры **Warhammer: Shadow Of The Horned Rat**, которое называется **Warhammer: Dark Omen** («Темное Предзнаменование»).

Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Mindscape**
Разработчик:	**Mindscape**
Системные требования:	**P-90, 16 MB RAM, 1 MB Video RAM**
Платформы:	**PC, Sony PlayStation**



Несмотря на то, что первая часть **Warhammer** (здесь и далее речь идет именно о компьютерных играх, а не о среде) была достаточно оригинальным и качественным продуктом, хитом ей стать не удалось. Справедливости ради замечу, что поклонников у игры на самом деле немало, это объясняется стильностью и проработанностью **Warhammer: SotHR**. Но с точки зрения играбельности, ей было тяжеловато тягаться с более коммерческими (не побоюсь этого слова) Warcraft II и C&C.

Разработчики получили немало отрицательных откликов на достаточно неудобный и запутанный интерфейс, а также на завышенные системные требования. Поняв, что игра получается хитом не только за счет хорошо продуманной сюжетной части, но и за счет не менее качественных динамики и играбельности, Mindscape (разработчики) по-







дошли к игровому процессу **Dark Omen** более тщательно и аккуратно.

Во-первых, необходимо отметить, что кардинальным образом изменилась графика игры. Размер палитры был увеличен на два порядка: вместо 256 цветов используется до 32 тысяч. Хорошим примером служит тот факт, что раньше экран сражения занимал около трети экрана и на прорисовку юнитов, предметов окружающей среды и пр. было отведено всего 96 цветов. В **Dark Omen** все сражения полноэкранные, их цветовая палитра переваливает за названные 32 тысячи цветов. Появились и другие атрибуты современных трехмерных игры, например, такие, как real-time lighting, тени и др. Собственно, лучше всего о графических прелестях говорят прилагаемые скрины.

Далее, на одно измерение расширилась система «линии взгляда» и наведения (т.е. стала трехмерной). Это трудно прокомментировать для тех, кто не знаком с первой частью игры, зато поклонники поймут сразу. Проще говоря, **Dark Omen** стал полностью трехмерным, и в нем учитываются все законы трехмерного мира. Например, ваши солдаты не смогут «видеть» неприятеля, если между ними находится холм и т.д.

Dark Omen будет поддерживать всевозможные ускорители и MMX-технологии. Поэтому неудивительно, что скорость «прокрутки» кадров возрастет до 15-30 в секунду. Сравните в **Warhammer: SotHR** этот показатель не превышал 10. Анимация также станет более скоростной (а следовательно и качественной) — вместо «старых» 8 кадров в секунду будут «новые» 15 кадров, и это при условии, что окно для анимации станет примерно на треть больше.

Все юниты представляют собой трехмерные модели, которые генерируются в реальном времени (аналогично Total Annihilation). Управление во время боя (да и, вообще, в игре в целом) не должно вызывать былых сложностей — над интерфейсом работали профессиональные дизайнеры и эргономисты. В итоге, как отмечают разработчики, «если в первой части интерфейс был одним из слабых мест, то в новой игре он будет чуть ли не самой большой гордостью». Преувеличение это или нет покажет время.

Активно совершенствуется и AI — искусственный интеллект противников. Разработчики стараются сделать их поведение как можно более хитрым и продуманным. Конкретными примерами служат построения









войск в зависимости от типа местности, сил противника (т.е. вашей армии), своих собственных сил и т.п. Кроме того, компьютер будет постоянно анализировать ситуацию и искать наиболее уязвимые места в вашей армии; не удивляйтесь, если противник неожиданно сделает обманный маневр или резко сменит тактику.



Изменился подход к сражениям, зачастую баталия заканчивается не тотальным уничтожением армии противника, а захватом какого-либо важного артефакта или предмета. Как и в **Warhammer: SotHR** реализована нелинейная кампания, т.е. игровая среда во многом зависит от ваших действий. Если вы не покажете себя талантливым вояком, то не надейтесь на то, что к вам изъявят желание присоединиться какие-нибудь супергерои или маги.



Хорошей новостью стал multi-player. В отличие от первой части **Warhammer**, где можно было играть только одному, **Warhammer: Dark Omen** поддерживает одновременное противоборство двух человек. Возможны все виды соединения, кроме Internet.

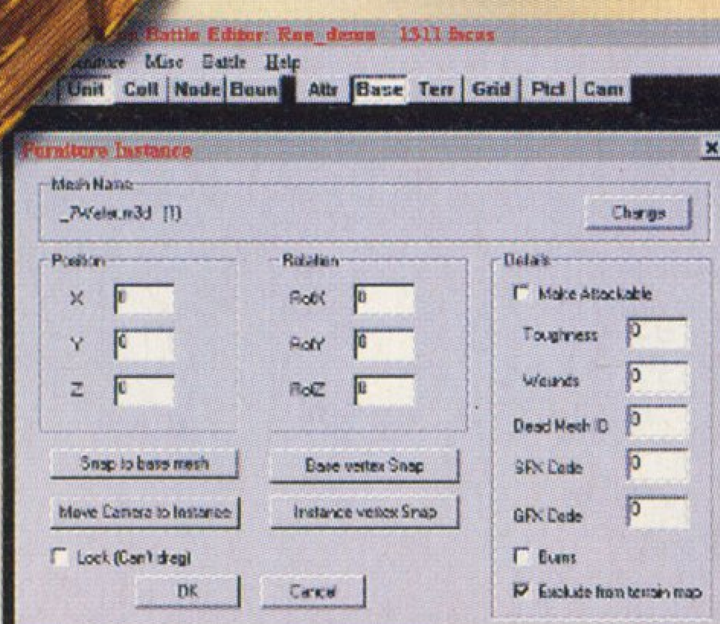
Завершая этот краткий обзор, нельзя не отметить, что **Warhammer: Dark Omen** имеет куда большие шансы подняться до вершин игровых чартов. Хороший фундамент игры обеспечили отличная сюжетная часть (правда, в России не так уж много поклонников мира **Warhammer**; возможно, для многих именно **Dark Omen** откроет мир настольных игр и серий книг об этой интереснейшей среде, а не наоборот, как это было во всем мире) и проработанный gameplay. Один мой друг охарактеризовал **Warhammer** как «гексогональный real-time». Что же, и это мнение имеет под собой почву, но, как мне кажется, Warhammer сумел достичь некоего компромисса между вечными конкурентами real-time и turn-based играми. В итоге, в **Warhammer** (как в первом так и втором) есть достаточно времени для тактического мышления и удобный интерфейс (с возможностью отдачи комбинированных приказов) и потрясающей динамики игровой процесс для молниеносных стратегических решений.



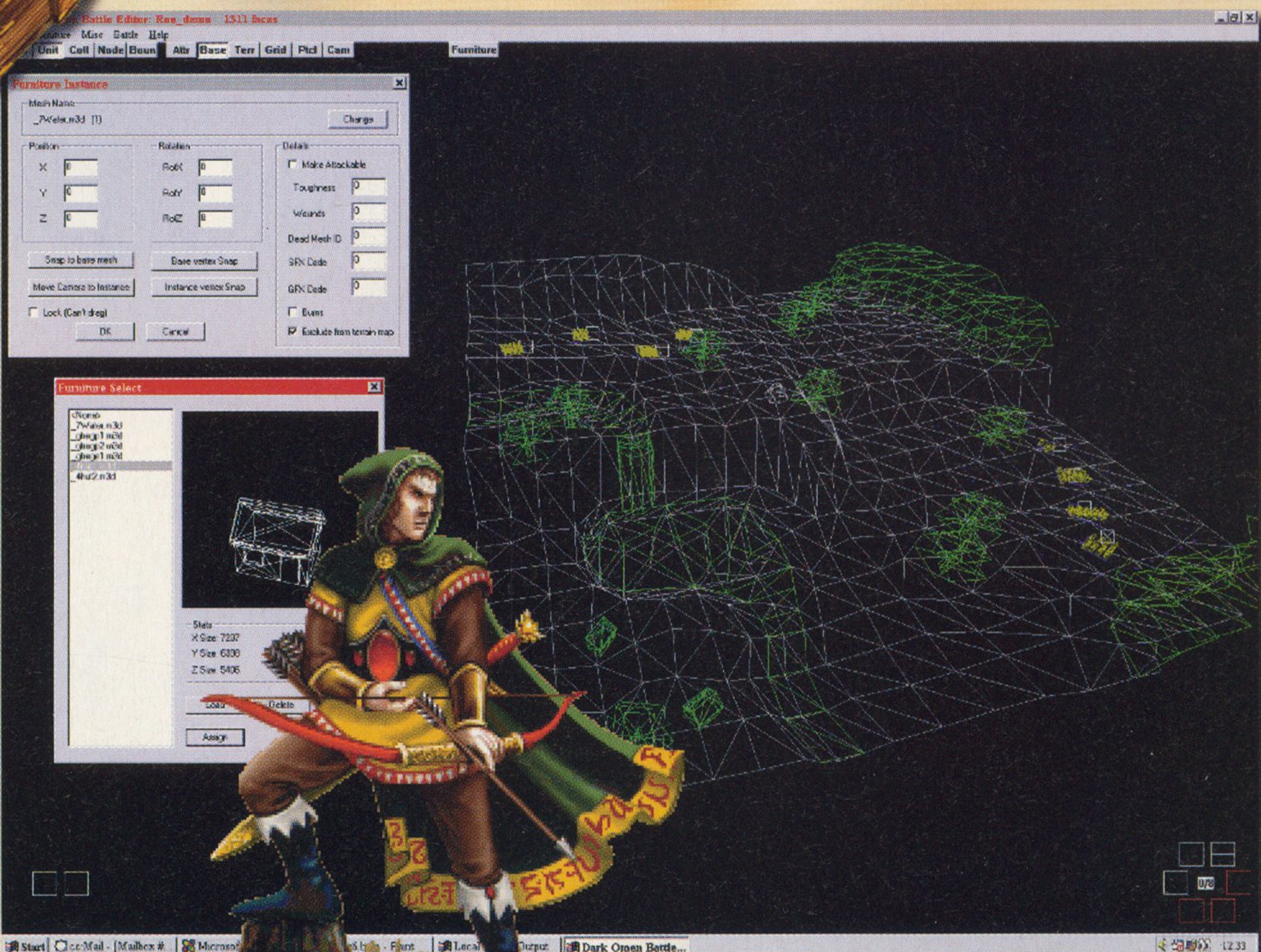
Напоследок несколько слов о системных требованиях. Как уже отмечалось, **Warhammer: Dark Omen** поддерживает 3D-акселераторы и MMX-технологию. Соответственно разработчики заявляют от Pentium 90 (а как же MMX?) и 16 Mb RAM. Скромно и со вкусом. Но есть все основания полагать, что реально игре понадобится куда больше ресурсов. На винчестере придется распрощаться с 40 Mb дискового пространства. Для качественной анимации крайне желателен 4x CD-ROM, хотя на крайний случай сгодится и 2x.













Сергей ОВЧИННИКОВ

FRONT MISSION ALTERNATIVE

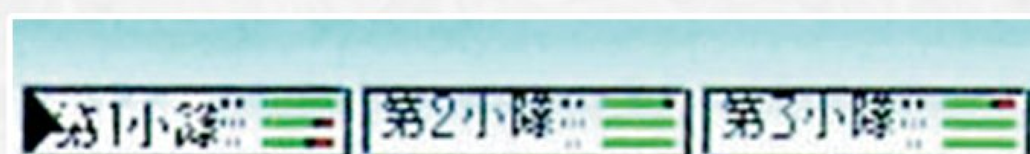
SQUARE

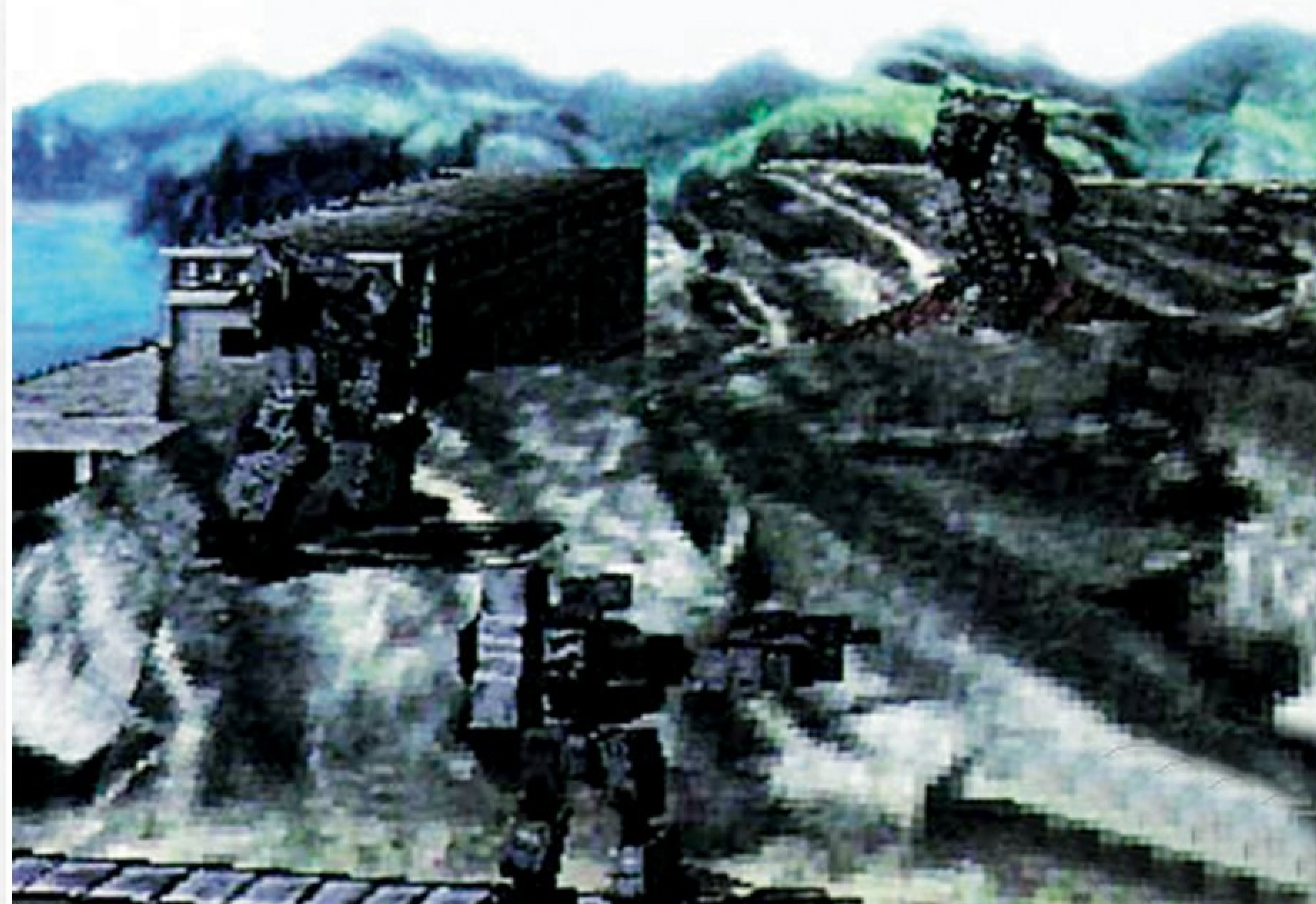
Жанр:	Стратегия/симулятор в реальном времени
Издатель:	Square
Разработчик:	Square
Число игроков:	1
Платформа:	Sony PlayStation
Выход:	Начало 1998 года

У нас в «Стране Игр» долгое время творилась совершенно ужасающая несправедливость. Дело в том, что в рубрике «Хит» появлялись лишь статьи об игрушках на PC, а уж если и мелькали в них имена PlayStation, Saturn и Nintendo, то очень редко. Теперь мы наконец осознали, что хиты бывают не только на PC, и обещаем обязательно равномерно освещать все платформы, ровно в той мере, в какой они этого заслуживают. И даже если рынок PC больше, чем остальные, это не значит, что мы должны рассказывать только о нем. Итак, в знак нашей доброй воли, еще одна (уже вторая) хитовая статья.



Насколько же отличаются игры на приставках от игр на PC! Многие скажут, что вовсе не отличаются. Это неправда, мир приставочных игр, существуя почти столько же, если не больше, сколько и чисто компьютерный, достаточно долго, фактически все годы, кроме последних двух-трех, развивался самостоятельно, почти не перекликаясь с миром игр на персональных компьютерах.





Только в последнее время игры начали «обмениваться платформами» и стали больше походить друг на друга. Однако остались все же жанры, которые настолько отличаются от своих же аналогов на другой платформе, что их принадлежность очень и очень сложно определить. Типичным примером является классическая приставочная ролевая игра, аналогов которой на персоналке просто не существует. Очень большие различия имеются и в жанре стратегии, который, как многие думают, раньше на приставках отсутствовал. Нет, он просто был скрыт, хотя и присутствовал в большой степени в тех же ролевых играх. Теперь, когда степень синхронизации игровой индустрии уже достигла очень высокого уровня, жанры начинают потихоньку перетекать друг в друга, и связано это, конечно, не только с приставками и не только с PC. Просто жанров стало мало, а игр делается очень много, вот и приходится разработчикам все время что-то придумывать. Получаются иногда совершенно гениальные результаты, всякие ролевые стратегии-аркады, космические паззл-симуляторы и так далее. Шум вокруг стратегий в реальном времени породил такие эффекты, что при описании гоночных симуляторов в рекламе многие фирмы горделиво утверждают, что симуляторы эти в реальном времени. Интересно, видел ли кто-нибудь пошаговый? А оригинальность то есть, то нет, она постоянно ускользает из рук загребущих издателей и бездарных клонмейкеров и идет к разработчикам с работающей фантазией. Есть одна фирма, которая этой фантазией владеет просто в совершенстве, этаким финальным образом. Живет она в Японии, тоже очень оригинальной стране, а уж игры делает – просто загляденье. Думаю, что она вам знакома, это Square, создатель много чего хорошего. Сейчас, после завершения Final Fantasy 7 эта компания вместо того, чтобы почивать на лаврах, все еще сохранила свою фантазию и работает над кое-чем очень и очень интересным. Проект называется **Front Mission Alternative.**





Front Mission – это еще один сериал игр от Square, начавшийся в 1995 году на Super Nintendo. Первой игрой стал странный сплав симулятора и ролевушки, очень оригинальный, но что-то не очень популярный. Вслед за ним пришла игрушка **Front Mission** Gun Hazard, которая уже являлась платформенной аркадой, тоже не без странных оттенков. Теперь же, на PlayStation нас, похоже, ждет самая выдающаяся стратегия на этой платформе, настолько оригинальная, что и стратегией назвать не с первого раза решишься.

Front Mission – стратегия, которая сильно переплетена с еще одним жанром – симулятором робота, на манер MechWarrior или EarthSiege. Однако вместо одного робота вам дается в руки управление их группой, которая может включать в себя до трех боевых единиц. Таких групп может быть также три. Управление роботами, приказы и задания для них могут быть разными для всех боевых единиц, но возможно и управление группой в целом.

Нетипичен тот элемент игры, в котором игрок представлен не главнокомандующим всех войск планеты или даже Галактики, а всего лишь мелким офицером, отвечающим за работу своего звена. Вы получаете приказы от начальства и передаете их своим подчиненным. Вы снабжаете их всем необходимым для битвы, продумываете тактику сражения, однако глобального планирования вам осуществить не удастся. Такой подход похож на еще один тип игр, пришедших с персонального компьютера, – это пошаговые стратегии в стиле X-COM, но теперь в реальном времени и со значительно меньшей свободой действий.



Сюжет также носит некий отпечаток локальности, так как повествует не о глобальном конфликте, не о борьбе за планету, наконец, а просто погружает вас в самую гущу событий в небольшой африканской стране. В 2034 году на планете развелось слишком много террористических организаций, и они обнаглели настолько, что решились захватить в заложники целое государство. Однако они, наверное, не предполагали, что никто с ними переговоры вести не будет. Решено справиться со злодеями с помощью небольших отрядов роботов, которыми командуют лучшие офицеры, что позволяет провести быструю военную операцию практически без потерь. Вы – один из таких перспективных талантливых офицеров. Все, конечно, оказывается далеко не так просто, как говорит командование. Разбираться порой приходится во всем самому, и зачастую есть совсем мало способов разрешения проблем, а времени нет во-









обще. Действие игры происходит до всех событий, происшедших в первых двух частях необычной разношерстной трилогии.

Итак, вам предстоит отправиться на африканский континент и там, в Заире (и не только в Заире) вместе со своими роботами освобождать землю от захватчиков. Максимальное количество подотчетных вам сил может равняться девяти роботам, однако этого вполне достаточно для того, чтобы стратегические элементы работали в полную силу. Думаю, что они здесь даже сильнее, чем во многих других играх, так как ваши потери невосполнимы, и никогда нельзя построить «нового мамонта» взамен уничтоженного старого.

Front Mission учит вас экономить, беречь свои юниты. А от того, как будут организованы ваши наступления, зависит и общий успех. Так как юнитов со-



всем немного, Square сделала управление каждым из них таким, как будто игра эта – симулятор. Например, у каждого из ваших подчиненных есть не только обыкновенное оружие, но и специальное, предназначенное для крупных объектов. Но вы можете, скажем, специальное оружие использовать против большого скопления противника в надежде накрыть их всех одним выстрелом. Так что вам в руки дается полный механизм управления своими подопечными, вплоть до ведения стрельбы. Я уже не говорю о детальных маршрутах следования для каждой боевой единицы и о совместном слаженном действии всего подразделения. Как видите, то, что на первый взгляд казалось ограничением и большим недостатком, в умелых руках Square в один миг превратилось в значительное преимущество игры над многими остальными стратегиями.

Игровой процесс делится на два этапа. На первом, во время пребывания на базе, вы можете починить своих роботов, получить новое задание и, главное, вооружить и модифицировать свой отряд. Процесс вооружения практически ничем не отличается от аналогичного в том же MechWarrior. Вы подбираете тип брони, оружие, даже можете модифицировать корпус робота. Миссии же в игре самые различные: от «истребить всех» до «устранить вон тех охранников» и «уничтожить три установки противовоздушной обороны». Все миссии мотивированы, и если вам удастся уничтожить противовоздушную оборону противника, то, скорее всего, помощь авиации гарантирована. Второй же этап игры, собственно стратегия в реальном времени, это ваши военные действия на очередной заданной территории. Карты уровней встречаются очень большие, а вид на происходящее дан от третьего лица на манер Soviet Strike. Однако всегда при желании можно переключиться и на вид из кабины одного из роботов. Графика при этом, по мнению японских экспертов, действительно видевших игру в действии, самая лучшая, что доводилось когда-либо видеть на PlayStation. То, что видел я, вполне соответствует этому предположению. Особенно потрясают световые эффекты. К примеру, во время ночных миссий можно реально увидеть, как ровно и мягко ложится свет из фонаря на асфальт. Лазерные вспышки и взрывы также осуществляются посредством движка, отвечающего за освещение в реальном времени. Весь ландшафт полностью трехмерен, а здания и постройки построены из полигонов. Каждое из них можно разрушить, хотя иногда вашей целью будет как раз обратное – сохранить тот или иной населенный пункт в неприкосновенности. Ландшафт никогда не надоест, ведь его предусмотрено около тридцати видов. В пустыне, в городе или в деревушке, на берегу моря, в порту, даже в горах – во всех этих местах можно будет появиться вашему отряду.





Еще одно оригинальное нововведение, говорящее о телесности командира. Да, да, в этой игре вы не просто можете глядеть на то, как погибают ваши юниты, ведь сам командир управляет одним из роботов. Соответственно, если этот главный робот будет уничтожен, то и игре конец; боевые действия, конечно, продолжатся, но, увы, уже без вас. Наличие командирского робота добавляет сложности игре, дает больший простор для тактического планирования, частенько сильно затрудняет жизнь игрока. Как вы уже наверняка догадались, все остальные члены вашей команды – не бездушные машины, а такие же пилоты, просто чуть пониже рангом. Тут уж Square не смогла отказаться от своего ролевушного пристрастия, персонажи очень хорошо продуманы, каждый из них - настоящая личность, а не просто набор пикселей и строка машинного кода. Ну а в том, что Square умеет создавать персонажей, сомнений нет никаких. В общем же, вся эта задумка с героями смотрится очень оригинально, делает и так уже важные и дорогие роботы еще более ценными. Однако здесь первенства и новаторства я не усматриваю, так как даже в простейшей аркаде StarFox есть такая задумка с персонажами. Другое дело, что Square решила сохранить это и в стратегии в реальном времени, что является весьма оригинальным шагом.

Front Mission сочетает в себе очень много элементов самых различных жанров, причем делает это не для того, чтобы не называться клоном, а только потому, что в таком виде все игровые компоненты выглядят более органично. Создание прекрасной графики ни в коем случае не стало единственной целью разработчиков. Просто уровень графического оформления должен соответствовать уровню самой игры. **Front Mission** – стратегия в реальном времени, однако совсем не клон и копия какого-нибудь другого продукта, это совершенно оригинальная и необычная игра, перенесшая давно популярный жанр с персональных компьютеров на приставки, но не напрямую, а сквозь призму тех различий, о которых мы говорили в самом начале этой статьи. Это игра, которая способна изменить наши взгляды на стратегию, посмотреть на нее как на что-то более простое и одновременно сложное. Более того, **Front Mission** дает нам возможность стать самому частью управляемого отряда, почувствовать, что такое стратегия не от третьего, а от первого лица.







Самая большая проблема заключается в том, что Square по своему обыкновению сначала создает продукт для японского рынка, а затем, уже полностью готовый, передает его в свой американский офис для перевода на английский. И если в Японии игра выйдет уже в конце этого года, то увидеть ее на более привычном английском языке нам удастся никак не раньше 1998 года. Так что запаситесь терпением, игра стоит того.





ФОРУМ «Страны ИГР»

Иногда очень сложно взять листик бумаги и написать письмо в любимую (или нелюбимую) редакцию журнала, чтобы поругать ее, уточнить какие-то свои догадки, задать вопросы... Особенно не любят писать люди компьютерные, которые и ручки-то в руках по году-два не держали. А как узнать мнение других игроманов, не дожидаясь очередного номера «СИ»?

Очень просто — приходите в любое время к нам на **ФОРУМ** на **www.gameland.ru.**

Задавайте любые вопросы, делитесь мнением, выражайте свою точку зрения.

Gameland Company - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help Address http://www.gameland.ru/

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Fullscreen Mail Fonts Print Edit

Сейчас! Здесь! 3Dfx Interactive

electronic games Game Land ONLINE

COMPANY INFO
GAMELAND MAGAZINE
PERSONAL PAGES
ARCHIVE
FORUM
HOME
E-MAIL
РУССКИЙ

СТРАНА ИГР Форум Gameland

Господа, употребляйте пожалуйста нормативную лексику!

Отправить сообщение

- СЕКРЕТЫ - Артём 08:05:30 14/10/97, ip: 195.218.254.64 (0)
- Вопрос к стратегам - Comer from hell 07:02:21 14/10/97, ip: 195.42.159.200 (0)
- Вопрос к стратегам - Comer from hell 06:51:15 14/10/97, ip: 195.42.159.200 (0)
- Where is erotic games? - Grasshopper 23:42:48 13/10/97, ip: 194.190.195.71 (0)
- Помогите с Hexen II - Sania 23:36:25 13/10/97, ip: 195.209.160.2 (1)
  - Re: Помогите с Hexen II - Stratege 01:05:34 14/10/97, ip: 195.58.37.50 (0)
- Помогите с Hexen II - Sania 23:36:12 13/10/97, ip: 195.209.160.2 (0)
- prosba - ilya 23:36:04 13/10/97, ip: 199.203.201.93 (0)
- Помогите с Hexen II - Sania 23:35:46 13/10/97, ip: 195.209.160.2 (0)
- I am need your help - DracoDier, also known as BRONA 22:36:28 13/10/97, ip: 195.90.145.1 (0)
- Позырьте - Duzir 21:24:04 13/10/97, ip: 195.2.66.222 (0)
- What's the matter? - Dan 21:21:31 13/10/97, ip: 195.208.87.118 (2)
  - Re: What's the matter? - ZAK 23:19:15 13/10/97, ip: 195.34.30.97 (0)
  - Re: What's the matter? - Денис 22:29:27 13/10/97, ip: 193.193.211.143 (0)
- для ПОКЛОННИКа - Harrik 21:16:57 13/10/97, ip: 195.5.148.6 (2)
  - от поклонника - поклонник! 22:57:05 13/10/97, ip: 195.34.30.97 (1)
    - Re: от поклонника - harrik 23:58:48 13/10/97, ip: 195.5.148.6 (0)
- Вопрос всем! - ZAK 21:15:21 13/10/97, ip: 195.34.30.14 (0)
- ZAK - center 21:05:06 13/10/97, ip: 195.34.30.14 (0)
- ПОКЛОННИКИ - Гитары! 19:57:06 13/10/97, ip: 195.34.30.14 (5)
  - Re: ПОКЛОННИКИ - Duzir 20:59:51 13/10/97, ip: 195.2.66.222 (1)
    - Re: ПОКЛОННИКИ - Гитары! 21:11:36 13/10/97, ip: 195.34.30.14 (0)
  - Re: ПОКЛОННИКИ - Harryk 20:27:34 13/10/97, ip: 195.5.148.6 (2)
    - Re: ПОКЛОННИКИ - Гитары! 20:57:44 13/10/97, ip: 195.34.30.14 (1)
      - Re: ПОКЛОННИКИ - Harrik 23:57:20 13/10/97, ip: 195.5.148.6 (0)
- 3Dfx rulezz (ВСЕМ И ГАМЕЛАНДУ) - Shambler_stas 17:07:02 13/10/97, ip:
  - Re: 3Dfx rulezz (ВСЕМ И ГАМЕЛАНДУ) - GRIF 21:20:18 13/10/97,
- ГРУСТНО ГОСПОДА, ГРУСТНО! - Anton Konovaloff 14:31:32 13/10/97,
  - Re: ГРУСТНО ГОСПОДА, ГРУСТНО! - Dan 21:25:18 13/10/97,
  - Re: ГРУСТНО ГОСПОДА, ГРУСТНО! - Super Duke 16:45:01 13/1
    - SUPER ДЬЮКУ - Anton Konovaloff 18:50:41 13/10/97, ip: 19
- HELLLLLPPPPP!!!!!!! - DEN 12:47:01 13/10/97, ip: 195.16.124.145 (2)
  - Re: HELLLLLPPPPP!!!!!!! - ZAK 23:26:14 13/10/97, ip: 195.34.30.97
  - Re: HELLLLLPPPPP!!!!!!! - Super Duke 14:08:44 13/10/97, ip: 195.1
- For everybody - Harrik 23:32:26 12/10/97, ip: 195.5.148.6 (4)
  - Re: For everybody - www 12:11:03 13/10/97, ip: 194.67.88.21 (1)
    - Re: For everybody - harryk 20:18:39 13/10/97, ip: 195.5.148.6
  - Re: For everybody - harryk 23:42:15 12/10/97, ip: 195.5.148.6 (1)
    - Re: For everybody - ZAK 23:04:21 13/10/97, ip: 195.34.30.97
- For everybody - Harrik 23:32:07 12/10/97, ip: 195.5.148.6 (1)
  - Re: For everybody - SD 14:06:06 13/10/97, ip: 195.16.124.78 (0)
- Секреты для Diablo - ZAK 22:32:11 12/10/97, ip: 195.34.29.95 (1)
  - Re: Секреты для Diablo - Comer from hell 07:08:21 14/10/97, ip: 1
- Не въехал - Duzir 21:57:54 12/10/97, ip: 195.2.66.68 (1)
  - Re: Не въехал - ZAK 22:19:23 12/10/97, ip: 195.34.29.95 (0)
- DIG! - Прошу о помощи! 21:56:00 12/10/97, ip: 195.34.29.95 (0)
- DIG! - Прошу о помощи! 21:55:30 12/10/97, ip: 195.34.29.95 (1)
  - Re: DIG! - Rushan 00:55:26 14/10/97, ip: 195.2.67.108 (0)
- [ ] - EVIL[SWH] 20:44:42 12/10/97, ip: 195.133.65.200 (1)
  - Re: [ ] - Dan 21:14:50 12/10/97, ip: 195.208.87.120 (0)
- Secrets - Cheater 20:24:52 12/10/97, ip: 195.34.30.14 (0)
- Wher'is all masseges - Dan 19:36:21 12/10/97, ip: 195.208.87.120 (3)
  - Re: Wher'is all masseges - Boris 20:08:02 12/10/97, ip: 194.85.15
    - Re: Wher'is all masseges - ZAK 23:29:28 13/10/97, ip: 195.
  - Re: Wher'is all masseges - ZAK 19:59:52 12/10/97, ip: 195.34.30

Ваше сообщение:

Имя:
e-mail:
Тема:

Сообщение:

Ссылка на URL:
Название ссылки:
Ссылка на картинку:

Послать Очистить

Internet zone

Remake by Gameland Software, based on JavaTalkServer by Olivetti Research Limited

JavaTalkServer v. 1.17 of 1996/06/27
by Frank Stajano, (C) Olivetti Research Limited

User 194.85.157.23:1746 joined the conference.

ЧАТ

Ваше сообщение:

Инструкции:
- Напечатайте свое сообщение и нажмите Enter.
- Если вы хотите себя назвать нужно набрать MYNAME <имя> (напр. MYNAME Вася)
- Если вы хотите узнать кто на сервере, наберите команду WHO
- Все команды должны быть набраны в верхнем регистре

Для любителей поговорить «вживую» мы сделали **ЧАТ.**

На **ФОРУМЕ** мы будем вывешивать темы очередных ЧАТов, так что заходите — не пожалеете.

Не факт, что визуальная реализация больше не претерпит изменений, но пока он «видит» русские буквы только в **Internet Explorer 4.0.**

Редактор

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



Ну почему в России такие ужасные телефонные линии? Почему провайдеры Интернет так неохотно снижают цены на свои услуги? Доколе будем терпеть такое безобразие, господа геймеры?.. А грядущая повременная оплата телефона?! Пора уже всем нам возвысить свои голоса, требуя для народа качественного доступа к Всемирной киберкультуре! Без него (доступа, то есть) уже никак и никуда, сей наркотик давно стал образом жизни многих игроманов. Тем более что нынешняя осень – это, по сути, бенефис многопользовательских мега-игр во Всемирной Паутине. Ужель опять пропустим все самое интересное?

Так вот, братья-наркоманы... тьфу... игроманы, чтобы вы побыстрее завалили своими гневными письмами и призывами наш Белый дом (не перепутать с чужим!), расскажем мы вам об еще одной классной интернетовской штуковине от On-line Games – **Iron Wolves.**



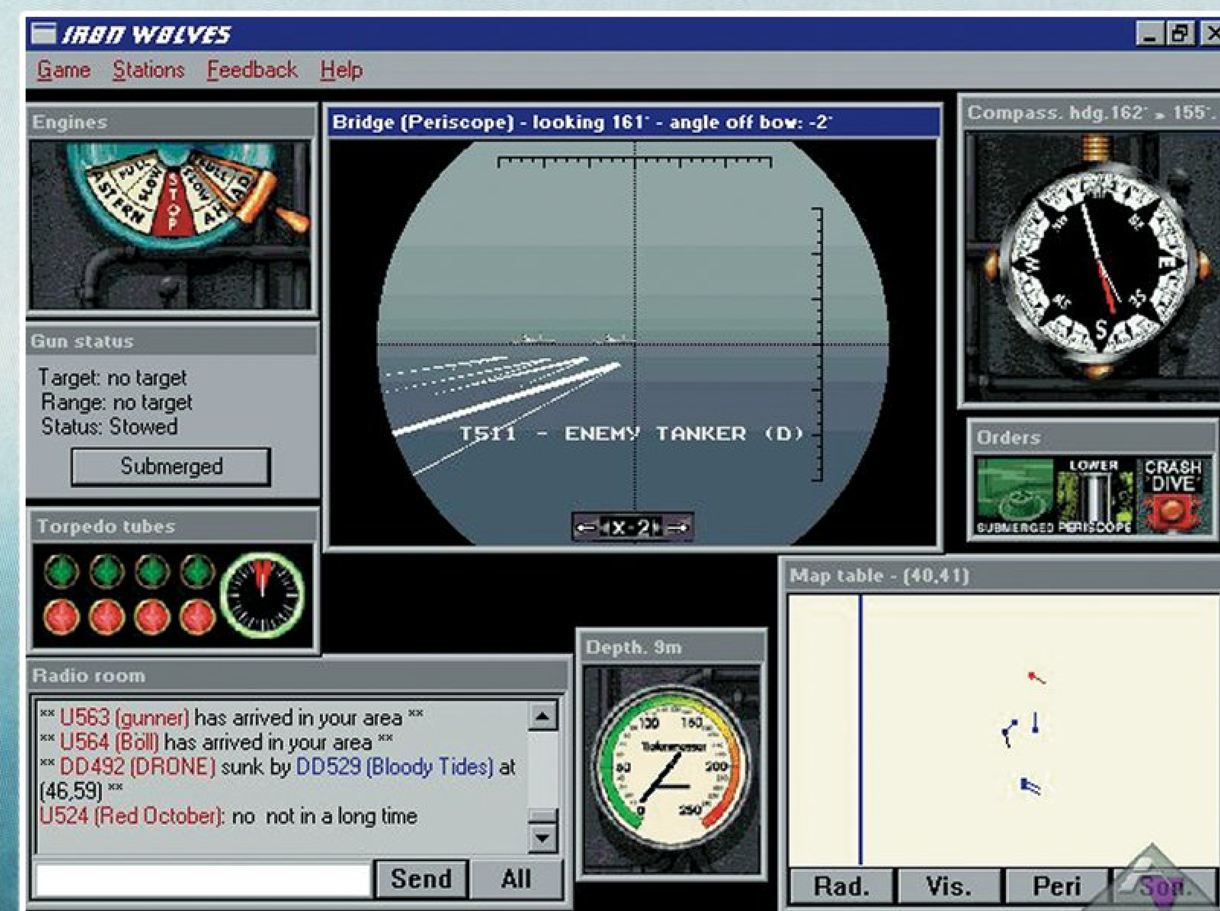
Из названия нипочем не догадаться, что основные события в **Iron Wolves** развиваются на просторах северных морей и океанов. Но это именно так и есть, а вот под Железными Волками (хотя логичнее – Стальными Китами!) подразумеваются танкеры, эсминцы, линкоры и субмарины времен Второй мировой войны. «За наших, за советских!» играть почему-то нельзя, выбор ограничивается только западниками (Германия) и северянами (Англия). Впрочем, особой разницы, какой флаг реет над мачтами нет, потому как вооружение и тактика практически одинаковы, отличается лишь внешний вид посудин. Боевая задача также едина для обеих враждующих сторон, а именно: следует победить любой ценой! Противники в игре попадаются самые разные. Во-первых, гуманоиды, управляющие подводными и надводными судами, а во-вторых, компьютер, насылающий на отбившихся от общей битвы одиночек «беспилотные» боевые катера – дроны (drones). В **Iron Wolves** всегда следует быть начеку – только на экране радара исчез последний вражеский эсминец (и куда это он подевался?), как глядь, в кильватере готовит торпедную атаку невесть откуда взявшийся дрончик!

IRON WOLVES
TOP SECRET

Жанр:
3D Action, симулятор
Издатель:
On-line Games
Разработчик:
On-line Games
Требования к компьютеру:
P-133, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95, модем
Платформа:
Win '95

Не терять бдительность помогают многочисленные технические средства – радар, сонар, перископ, а в надводном положении подлодки или с капитанского мостика дредноута можно просто посмотреть в иллюминатор. Все наблюдаемые плавсредства выполнены объемно и вполне достоверно, так что при желании рассмотреть объект поподробнее изображение может быть увеличено и вдвое, и втрое. Если после такого пристального изучения не все вопросы будут сняты, то для «особо понятливых» капитанов под каждым кораблем высвечивается надпись, оповещающая о его типе и национальной принадлежности.

Если корабль ходит в море среди врагов без поддержки, то, как известно, он обречен. Избе-



ЭНЦИКЛОПЕДИИ **КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ**

ЗНАНИЯ ОБО ВСЁМ™

ПРЕДСТАВЛЯЕМ **КОМПАКТ-ДИСКИ** ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ



$55

БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

- НОВАЯ ВЕРСИЯ ЛУЧШЕГО ПРОДУКТА 1996 ГОДА НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ (НА 2 ДИСКАХ):

- 85 000 статей (из них около 10 000 обновленных);
- 7000 иллюстраций;
- 222 звуковых фрагмента;
- 150 видеофрагментов продолжительностью 80 мин.;
- интерактивные карты более 200 стран;
- полные тексты законов России, включая гражданский, уголовный кодексы, Конституцию России;
- великолепный рубрикатор;
- потрясающая система поиска информации;
- интерактивная хроника человечества
  и многое другое.

ВНИМАНИЕ! С 1 сентября Вы можете **обменять** легальную версию «БОЛЬШОЙ ЭНЦИКЛОПЕДИИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ» **'96 года** на версию **'97года** всего за **$5!**



$45



$38



$38



$25



$38



$38



$38

ЗАКАЗ ДИСКОВ И СПРАВКИ ПО ТЕЛ.: (095) 401-2317.

ДОСТАВКА ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА НАШИХ ДИСКОВ ПО МОСКВЕ БЕСПЛАТНАЯ!



Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club). Справки по телефону: (095) 403-9003.

Компьютерный центр «R-Style» Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003, 403-9950. **Битман** Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365, 903-6818. **Битман** Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233, 903-6818. **Битман** Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. **ДИАЛ Электроникс** Садовая-Каретная ул., 20. Ст. м. «Маяковская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** Молдавская ул., 4. Ст. м. «Кунцевская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** Краснопрудная ул., 12/1. Ст. м. «Комсомольская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** г. Королев (бывший Калининград), ул. Коминтерна, 17. Тел.: (095) 928-8581. **СВ** Монтажная ул., 7/2. Ст. м. «Щелковская». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **СВ** Профсоюзная ул., 16/10. Ст. м. «Академическая». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **СВ** Пушечная ул., 4. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **Диск** Ленинский просп., 11. Ст. м. «Октябрьская». Тел. (095) 955-0394. **Дом педагогической книги** Б. Дмитровка ул., 7/5. Ст. м. «Охотный ряд». Тел. (095) 229-5435. **Кинолюбитель** Ленинский просп., 62/1. Ст. м. «Ленинский проспект». Тел. (095) 137-0833. **Классик** Котельническая наб., 1/15. Ст. м. «Таганская». Тел. (095) 915-4632. **Классик** Ветошный пер., 5/4. Ст. м. «Площадь Революции». Тел. (095) 915-4632. **Мазай** Строителей ул., 11/1. Ст. м. «Университет». **Юнитекс** 15-я Парковая ул., 10А. Ст. м. «Первомайская». Тел. (095) 461-0232. **Коммерческий центр** Вернадского просп., 39. Ст. м. «Проспект Вернадского». Тел. (095) 432-9351. **Компьютерный салон** Покровка ул., 28. Ст. м. «Китай-город». Тел. (095) 917-4456. В магазинах фирмы **«Партия»**: **Виртуальный мир** Волгоградский проспект, 1. Ст. м. «Пролетарская». Тел. (095) 742-5000. **Электронный мир** Ленинский проспект, 70/11. Ст. м. «Университет». Тел. (095) 742-4000. **Машина Времени** Пресненский Вал ул., 7. Ст. м. «1905 года». Тел. (095) 913-5090. **Электроника** Проспект Мира, 118 А. Ст. м. «Алексеевская». Тел. (095) 913-8787. А также в магазинах **«1С: Мультимедиа»**: тел. (095) 253-8976, 253-8948.

КиМ
КИРИЛЛ и МЕФОДИЙ

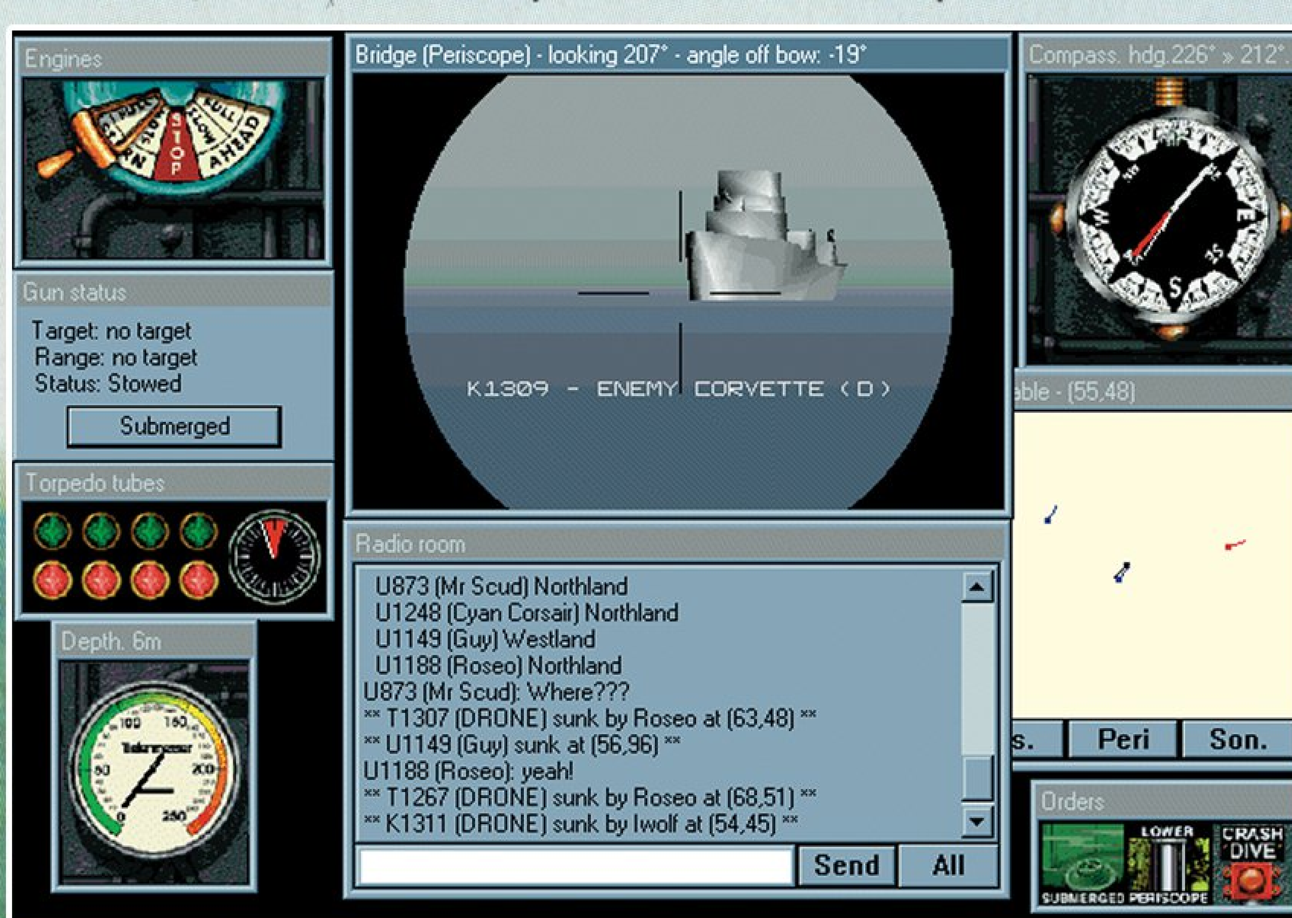


жать быстрого и позорного конца возможно лишь следуя принципу: «Один за всех, и все за одного!». Для этого любое судно в **Iron Wolves** снабжено рацией, работающей, правда, только в текстовом режиме. Сообщения можно передать всем или ограничиться только союзниками. Так или иначе, но телеграфом или чем там еще следует пользоваться активно. Если в первые несколько минут не удастся влиться в группу своих или сколотить небольшой отряд единомышленников, то ставки на такого «одинокого волка» будут приниматься еще минуты три-четыре. «Спасите наши души!»

Но не стоит предаваться унынию, жизнь не кончена на этой пронзительно-трагической ноте! После несколько ныряний в **Iron Wolves** капитана-новичка начнут узнавать и признавать, да и опыта прибавится немало. Как и друзей. Количество играющих на сервере On-line Games ограничено только возможным числом одновременно поддерживаемых соединений и легко доходит до сотни... И вот наконец долгожданная первая победа – метко пущенная торпеда потопила вражеский танкер, а от глубинных бомб конвоя спасло экстренное погружение. Всплыв неподалеку, можно послушать переполох в радиоэфире и самому вставить пару дельных замечаний...

Iron Wolves – игра удивительно простая в управлении. Хотя и подразумевается, что этот продукт, помимо всего прочего, является также симулятором морских кораблей, он не перегружен массой мелких, никому не нужных деталей, рычажков, кнопочек и экранчиков. Не нужно учиться всплывать, продувая кингстоны и устанавливая дифферент корпуса, или разбираться в непростом процессе подготовки торпеды к пуску. Вы хотели играть? Садитесь и играйте, On-line Games обо всех противных мелочах уже позаботилась!

Мы всячески приветствуем такое положение вещей и отмечаем, что забота о том, чтобы игромана ничто не раздражало, чувствуется с самого начала и до конца игры. **Iron Wolves** идет как обычная программа Windows95, поддерживая разрешение до 800x600 при 65000 цветов. Интерфейс лаконичен, интуитивно понятен. За игроком остается выбор необходимого ему комплекта навигационных и коммуникационных приборов. Хотите – плаваете только с рацией, перископом и компасом, а хотите – создайте на дисплее научную лабораторию. Информация от каждого датчика и сенсора выводится в своем окошке, размер и положение которого можно произвольно менять. Практически все необходимые действия производятся одним щелчком мыши или, в крайнем случае, выбираются из выпадающего меню при щелчке правой клавишей.



Система рейтинга использует повышающие коэффициенты за повреждение и потопление различных вражеских кораблей. Причем, расстреливая дроны, много не получишь, а вот расправляясь с управляемыми человеком судами можно заработать раз в десять больше. Однако следует быть весьма осторожным и, не дай Бог, не топить своего. Все полагающиеся в этом случае очки будут с позором вычтены из накопленных ранее. По завершении каждой миссии выводится итоговая статистика, и, если результат того достоин, он заносится для личного потребления на индивидуальную Доску Почета. Очки считаются по отдельности для надводных и подводных кампаний. Особо выдающиеся достижения первой «двадцатки» хранятся на сервере **(http://www.on-line.co.uk/iw)** в Зале Славы.

Там же, кстати, можно скачать сам продукт, получить по электронной почте пароль и идентификационный номер. Что нас особо радует – совершенно бесплатно. Но... В бесплатной версии есть ограничения – начать игру можно только с танкера, а это 99% за то, что миссию до конца не пройти. Если же все-таки удастся доплыть до места назначения, то премией за это будет первый боевой корабль с самым слабым вооружением. И так далее со всеми остановками до дредноута (настоящий плавучий монстр!) и подводного крейсера (тоже нехилая штука!). Если повезет, конечно.

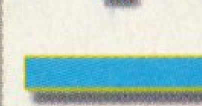
Напоследок отметим еще одну немаловажную деталь, **Iron Wolves** – это одна из немногих протестированных нами игр, которая шла без сучка и задоринки по самому обычному каналу связи из Москвы. Удивительно, но факт, – играть можно и с удовольствием.

Но все равно, господа игроманы, не успокаивайтесь и пишите, пишите письма в Белый дом, как мы с вами в самом начале договорились! Дело важное...

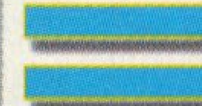




Добротно сделанная, увлекательная сетевая игра



Неважный звук, отсутствие «живой» речи



Продукт, достойный внимания любителей пообщаться, постреливая

8.5

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

PLANETARY RAIDERS

Жанр:	**Интерактивный симулятор полетов/экономическая стратегия**
Издатель:	**i-Magic**
Разработчик:	**ICI/i-Magic**
Требования к компьютеру:	**486DX2-66, 8 Mb RAM, DirectX 3.0**
Платформы:	**Win '95, Mac**

Я Мода - вещь беспощадная, особенно в игровой индустрии! Тут ее последние веяния воспринимаются многими разработчиками, издателями и, к сожалению, потребителями как непреложные законы природы. Особенно самой молодой и неопытной частью игроманов. Для последних уже настали, наверное, те времена, когда признаться в том, что ты играешь только один на один с компьютером или

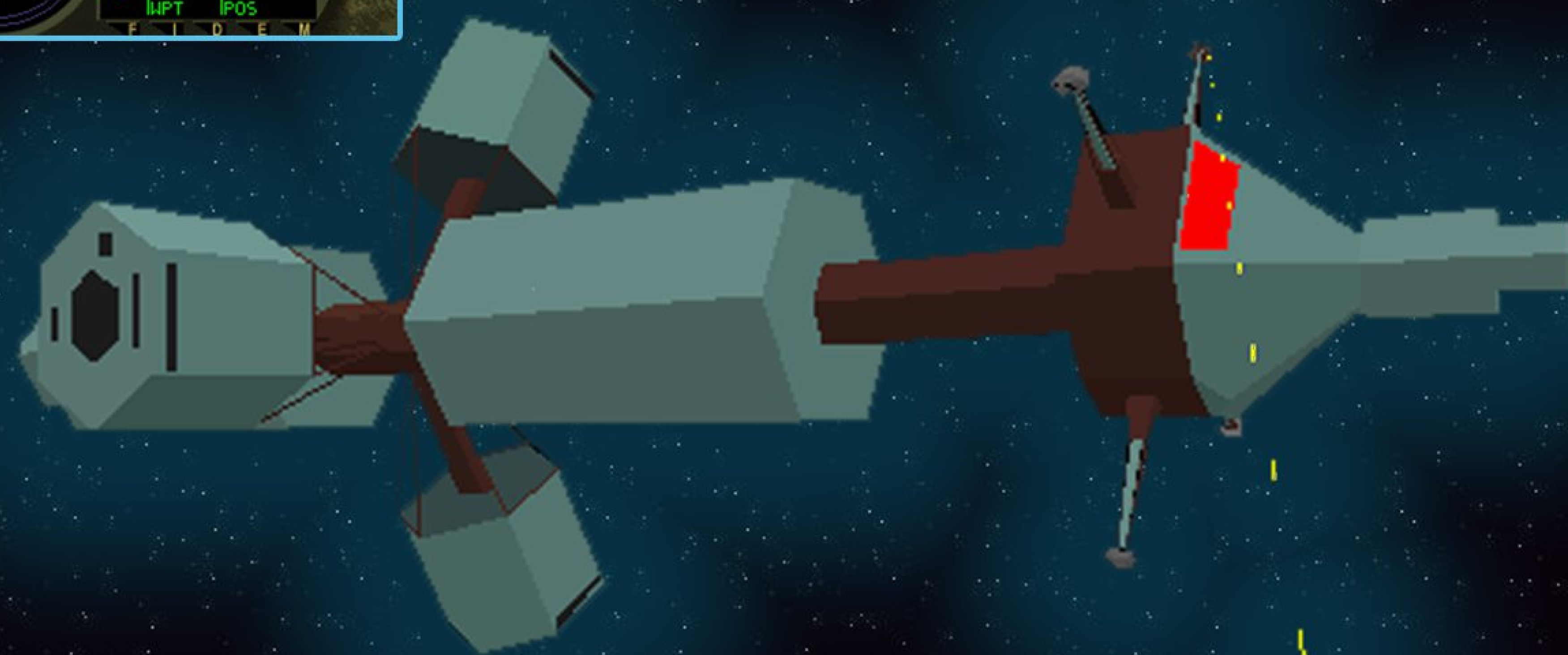




максимум по модему с приятелем, равносильно признанию в безнадежной дремучести, отсталости и неразвитости. А коварные продавцы компьютерных продуктов знай, выдают на-гора одну за другой модные новинки, и все они мега-мульти-супер-многопользовательские, да скоростного подключение к Интернет требуют, да повременную оплату в долларах и так далее и тому подобное. Как показывает проверка, иной раз вся новизна модного хита заключается лишь в невообразимом числе разочарованных геймеров, одновременно скучающих на сервере производителя, а сам продукт напоминает текстовую chat-программу с невразумительными картинками. На фоне подобной массовой эпидемии последних месяцев следует особо требовательно и непредвзято рассматривать очередные предложения о присоединении (особенно за деньги!) к тысячам подобных в «новейшей» мега-супер-мульти...

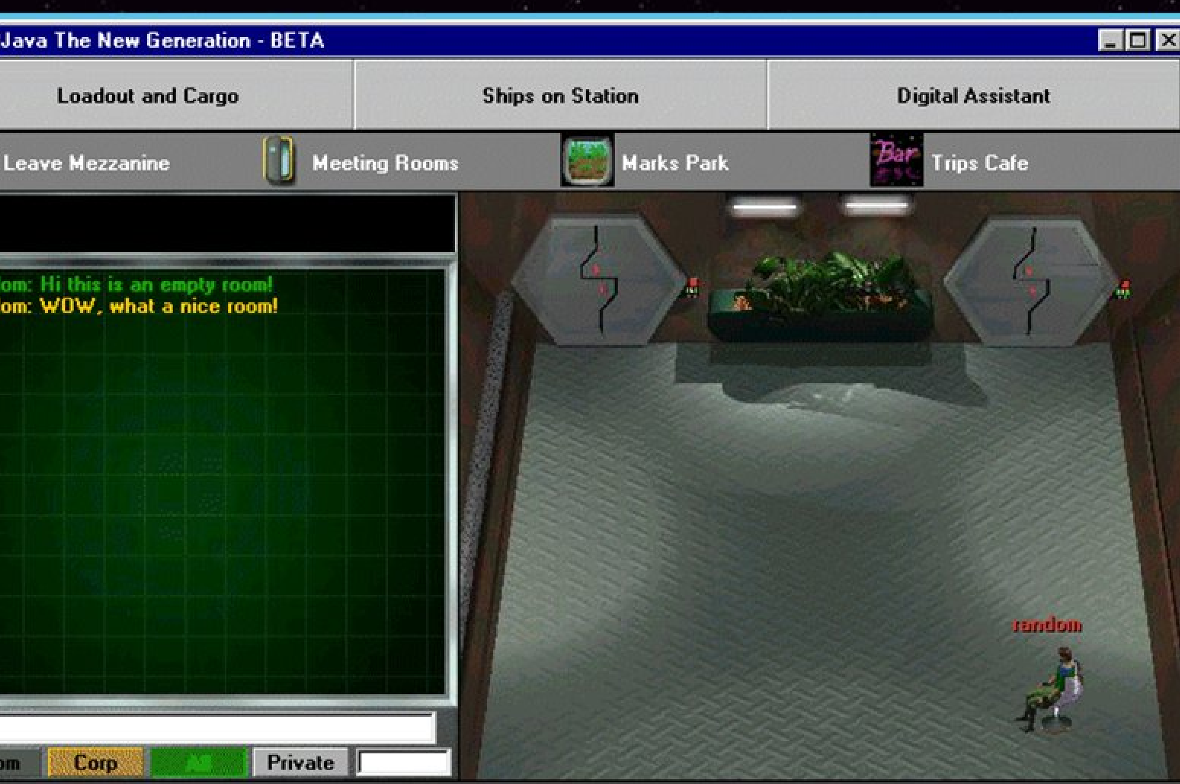
Но есть и приятные исключения. Так сказать, достойные примеры «обоснованности использования многопользовательского режима и Интернет, что позволяет существенно повысить норму удовольствия от игрового процесса в единицу времени». Уф! В качестве новенького рояля в кустах у авторов заготовлен Planetary Raiders. Краснодеревщиком, смастерившим этот «инструмент для услаждения», стала компания i-Magic, ранее неплохо выступившая в этом же жанре с многопользовательским полетным симулятором WarBirds. Planetary Raiders заметно более продвинутый продукт, взявший очень много от Elite, Privateer, Wing Commander и ... Civilization. Играющий немедленно попадает в густонаселенную Галактику, охваченную броуновским движением сотен кораблей, планет, корпораций и так далее.

Свобода выбора предоставлена в максимальной степени. Можно быть космическим извозчиком, делать карьеру агента одной из корпораций, стать космическим пиратом. На худой конец, завести одного-двух друзей и, болтаясь на причальной мачте виноградной гроздью, вести продолжительные беседы о животрепещущих проблемах. Самое приятное и удивительное в Planetary Raiders заключено в том факте, что в его космическом мире нет ни одного, подчеркнем НИ ОДНОГО, управляемого искусственным интеллектом персонажа! Наконец сделан еще один назревший шаг к более глубокому моделированию жизненных реалий в мире за стеклом дисплея. А заодно игроки



избавлены от надоедливо-предсказуемых действий компьютерных монстров. Разработчики пошли на смелый шаг, определив только стартовые условия и предоставив новой реальности полную свободу развития. «Мы открыли игру для широкой публики (после бета-тестирования. - Авт.), и пусть они сами со всем справляются», - говорит президент ICI Дэйл Аддинк (Dale Addink).

А в самом начале было вот что. Никчемное правительство, жадные корпорации и продажные СМИ довели общество планеты Осис (Osis) до полного социального коллап-











са. Были истреблены все полезные ископаемые, зрела тотальная экологическая катастрофа. Спасение пришло в лице Звездного человека (Starman) - пришельца из другой Галактики. Он передал неудачникам осисянам(!) необходимое оборудование и знания для счастливой дальнейшей жизни с одним лишь условием. Все добытое по новой технологии сырье продается только ему. Стороны ударили по рукам, и жизнь - она же игра - началась. Каждый новоприбывший в Planetary Raiders получает статус служащего корпорации, зарплату, корабль и, как уже говорилось, полную свободу выбора. Хочешь - служи, хочешь - увольняйся, но корабль со всем содержимым уже твой.

Бета тестирование Planetary Raiders началось еще в январе этого года, а потому сегодня этот мир густо населен, в нем уже сформировалось много группок, групп, корпораций и кланов. Основные события разворачиваются только в двух местах: в космосе (в полете) и на станциях. В первом случае упор, как обычно, сделан на активном действии, включающем и мелкие стычки, и колоссальные побоища. Здесь же можно и неплохо заработать, расстреляв, к примеру, объявленного в розыск пирата, и получив причитающееся за его голову. Или, наоборот, он договорится с вами как с земным гаишником и за известное вознаграждение будет милостиво отпущен. Стратегический аспект Planetary Raiders проявляется на станциях. Здесь можно найти выгодный заказ на перевозку, прикупить все необходимое для железного друга, купить новый корабль или даже собственную станцию, основать корпорацию и так далее. Управление игрой несложное, поддерживается клавиатура, мышь и джойстик. Но при всей простоте отдельные этапы, например стыковка, требуют выработки навыка. Звуковые эффекты выполнены на удивление хорошо для чисто Интернетовской игры. Более того, программно реализован эффект объемного звучания и существует возможность вести переговоры непосредственно голосом! Еще один приятный момент связан с удивительной скоростью игры. Похоже, что в i-Magic инженеры много и плодотворно поработали над способами устранения запаздывания сигнала.

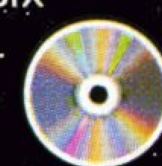


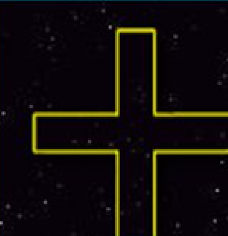
Отдельно следует сказать о графике. Она не то чтобы плоха, но как-то уж слишком проста. Корабли на экране похожи скорее на рои цветных многоугольников, чем на «детища высоких неземных технологий». И это при поддерживаемом разрешении 1024x768, 256 цветах и динамическом освещении. Но не будем забывать - это лишь бета версия.

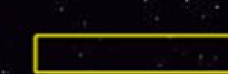
Planetary Raiders планируется распространять только через Интернет. За время, проведенное в новом мире будут взиматься деньги: на стадии тестирования 10 долларов в месяц, а коммерческая версия обойдется в 2 доллара в час. Не так уж мало! За эти деньги i-Magic грозится бесплатно предоставлять все исправления и обновления, а также возможность участия в конференциях, обмена почтой и сообщениями среди пользователей своего продукта.



В общем, совсем неплохой продукт из серии супермногопользовательских, особенно с учетом обещанных нам непрерывных улучшений. Вот только жалко, что не бесплатный...




Полностью человеческие персонажи, голосовая связь


Унылая графика, дороговизна игрового времени


Хорошая игра для людей с кредитными картами

8





HEXEN II

Сергей ДРЕГАЛИН

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	Raven Software
Требования к компьютеру:	P-100, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM
Платформа:	PC

ФИНАЛ ТРИЛОГИИ

Появление **Hexen II** – событие, конечно, приятное, но вместе с тем к бочке меда добавляется и немного дегтя, так как эта игра поставит точку и проведет финальную черту в трилогии о Serpent Raiders – «Змеиных Наездниках». Обидно как-то, что сюжетом не предусмотрено появления какого-нибудь нового злодея – весь список Служителей Зла исчерпывается тремя достаточно яркими личностями: D'Sparil, Korax и, наконец, Eidolon. Соответственно с первыми двумя Силы Света разделались (не без вашего участия, разумеется) в Heretic и Hexen, а вот с Eidolon придется разобраться в третьей части, проще говоря, в **Hexen II.**

Жалко, конечно, прощаться с этой замечательной серией игр, но, возможно, завершение саги и к лучшему. **Hexen II** – вполне логичный финал, и можно сказать, что трилогия достойно ушла со сцены – красиво и без лишнего пафоса. Не факт, что четвертая часть серии (если бы вдруг она появилась где-нибудь через годок) пользовалась бы даже малой толикой успеха своих предшественниц – ведь и **Hexen II** уже потихоньку сдает позиции и не блещет так, как блистал в свое время Heretic. Но тем не менее появление **Hexen II** – событие крайне важное и знаменательное в игровой индустрии, поэтому мы считаем для себя просто обязательным поделиться своими впечатлениями от игры и сделать некоторые умозаключения.

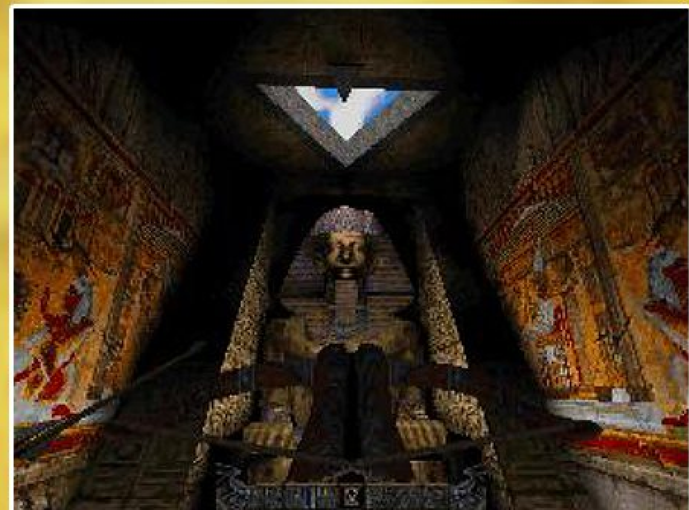
HEXEN II ИЛИ HERETIC III?

Логичным кажется вопрос: «Действительно, почему именно **Hexen II,** а не, скажем, Heretic III или что-то в этом роде? А может быть, у Raven исчерпалась фантазия, и разработчики не смогли придумать оригинальное название?» Отвечать начнем издалека - помните, как компания Intel отвечала на вопрос о названии «Pentium»? «Принципиально новым



названием мы хотели подчеркнуть ту огромную разницу между новым поколением процессоров и их предшественников». **Hexen II** говорит об обратном, о схожести с Hexen. Действительно, разница между этими двумя играми намного меньше, несмотря на принципиальные технические отличия, чем между первой и второй частями трилогии. **Hexen II** продолжил такие традиции, как введение нескольких персонажей для прохождения игры, индивидуальный подход к сражениям с противниками, обилие головоломок и продуманная система экипировки.

Но далеко не все перекочевало их Hexen в **Hexen II.** В первую очередь разработчики откликнулись на просьбы об упрощении лабиринтов. На наш взгляд, популярность Hexen сильно пострадала из-за слишком высокой сложности прохождения уровней – подчас рычаг и дверь, которая открывалась этим рычагом, находились в диаметрально противоположенных частях карты, а карта, в свою очередь, была гигантских размеров. Вот и попробуй разобраться при таких масштабах, что к чему. А вот идея с многоуровностью или, иначе говоря, многоэтажностью лабиринтов вызвала положительные отклики со стороны игроков, поэтому она была оставлена. В принципе в **Hexen II** вы вольны сами выбирать свой маршрут, например, можно исследовать сначала верхние этажи, а затем вернуться вниз для расправы с оставшимися врагами (т.е. присутствует некоторая нелинейность прохождения игры). В общем, уровни **Hexen II** стали несравненно проще, нежели в предыдущей части; по сложности они совсем немного «переплевывают» Heretic.



Давящие низкие потолки, стены со всех сторон воспитали, наверное, целое поколение игроманов, страдающих клаустрофобией. Стремясь загладить вину, разработчики 3D action игр все больше и больше используют открытые пространства. В **Hexen II** вообще примерно половина сражений будет происходить за пределами четырех стен. Кстати, все территории вне подземелий полностью трехмерны – на них присутствуют холмы, ямы и т.п.

Все, на этом сравнительную антологию с Heretic и Hexen пора заканчивать, потому что разговор постепенно переходит в другое русло – о графике **Hexen II.**



ОТ ID С ЛЮБОВЬЮ

Пожалуй, именно Heretic и Co ввели моду на покупку готовых движков. Сейчас чуть ли не треть 3D action игр использует или собирается использовать не свои собственные движки (Shadow Warrior, Redneck Rampage, SiN, Wheel Of Time и другие). **Hexen II** не стал исключением; собственно, и предыдущие части игры использовали в качестве основы движка детище id. Мы не случайно упомянули слово «основа», так как оригинальный движок претерпевал огромные изменения, в итоге все игры Raven смотрелись на порядок лучше (сравните Doom и Hexen!), но, как мы уже когда-то говорили, пальма первенства всегда оставалась за легендарными разработчиками Doom.

Хорошо известно, что **Hexen II** использует движок Quake, а это значит, что эра спрайтовой технологии (для Heretic и Co, по крайней мере) закончилась. Что там говорить, даже мимолетного взгляда на **Hexen II** достаточно, чтобы понять, что графическая мощь возросла на порядок по сравнению с предшественниками. Больше того, по части графики **Hexen II** превосходит и Quake (что на самом деле логично).



Интересен подход к созданию предметов антуража. Большинство из них являются... монстрами. Как это? А очень просто – монстр характеризуется графикой, манерами поведения и некоторыми характеристиками, правильно? Теперь представьте, что каменное изваяние – это «обычный» противник, только:

а) он не может двигаться;

б) не отвечает на ваши нападки;

в) наделен каким-то количеством «жизненной силы», т.е. какое-то время не разрушается под вашим натиском.

Этого вполне достаточно, чтобы разносить на мелкие осколки статуи, надгробья, деревья и т.д. Определить, можно ли уничтожить какой-либо обьект, очень просто – рубаните по нему несколько раз и посмотрите, отлетают ли от него осколки. Если да, то для уничтожения потребуется лишь некоторое терпение и настойчивость (например, надгробья сносятся с пары ударов, а вот «сражение» с деревом отнимет очень много времени).

Некоторые предметы являются неуничтожимыми. На нашей практике к таковым относились бочки. Сделано это для блага игрока, так как иногда без какой-то несчастной бочки нельзя пройти этап – она нужна для того, чтобы забраться в определенное место.



Практика не подтвердила разговоров о том, что лабиринты будут индивидуальными для каждого из персонажей. Реально используются одни и те же карты, только на них переопределяются местоположения оружия, артефактов и других вещей. Масштабность территории боевых сражений, мягко говоря, велика – в **Hexen II** четыре эпизода, каждый из которых разворачивается в различных уголках земного шара и в различное время: в Америке, в Египте, в Греко-Римской империи, и Европе. Соответственно, для каждого эпизода были сделаны уникальные лабиринты, текстуры и даже музыкальное сопровождение. К слову, **Hexen II** обогнал Quake и по количеству применяемых текстур – в первом их используется на порядок больше.

Качество графики возрастет во много раз, если вы запустите **Hexen II** с каким-либо поддерживаемым 3D-ускорителем. Но многие прелести сохраняются и для обычных режимов, например, прозрачная вода и полупрозрачные падшие ангелы (fallen angel); при этом системные требования не выходят за рамки приемлемых – Pentium 100 с 16 Mb RAM (учтите то, что **Hexen II** работает под управлением Windows 95!).

Как уже говорилось, лабиринты заметно упростились по сравнению с Hexen. Нельзя сказать, что они стали принципиально меньше – упрощение произошло за счет того, что «загадка» и «решение» находятся рядышком. Например, если вы не можете открыть дверь, то ищите рубильник или кнопку где-нибудь поблизости, зачастую в пределах видимости. Разумеется, есть и исключения, но без них играть было бы совсем уж просто.

RPG ИЛИ ACTION?

В одном из прошлых номеров СИ мы рассказывали вам подробно о каждом из персонажей **Hexen II.** Точнее, мы рассказывали о сюжетной части и о тех причинах, которые вынудили героев выйти на тропу войны с могущественным Eidolon. Теперь добавим к этому и реальные боевые качества, и уникальные способности:



Некромант – может повергнуть противника в панику; способен оживлять мертвых, которые некоторое время сражаются на его стороне.

Убийца – девушка способна использовать тень для сокрытия от врагов, она бесшумна и быстра, таким образом, почти невидима для противников.





















Паладин – характеризуется талантом к самоврачеванию и способностью уверенно себя чувствовать даже в опасных средах (лава, кислота и т.п.).

Крестоносец – обладает возможностью временно становиться неуязвимым для врагов берсеркером; иногда после смерти вновь возвращается к жизни волею богов.

Каждый из перечисленных персонажей обладает рядом характеристик. Условно их можно поделить на три группы:

1. Передвижение. Сюда относятся: скорость, ловкость, подвижность и др.

2. Умение обращаться с оружием. Сила, атака, защита. Отчасти сюда попадает и ловкость.

3. Опыт. Качественная характеристика, которая влияет на все другие параметры.

Способности каждого персонажа развиваются по ходу прохождения игры. Апогей достигается ближе к финалу, ближе к последней схватке с четырьмя Всадниками Апокалипсиса и самим Великим и Ужасным Eidolon.

И все-таки **Hexen II** – это action, а не RPG; и даже не action с элементами RPG, а скорее action с крупицами RPG. На деле характеристикам уделяется не так много внимания, скорее важным оказывается приобретение персонажем новых навыков и умений. Кроме этого, нет возможности создания собственных героев и т.д. и т.п. Но **Hexen II** и не претендует на ролевую игру; то немногое, что перетекло из RPG, неплохо дополняет законы жанра 3D action и привносит в игру новые неожиданные элементы. Например, как и обещалось, прохождение этапов разными персонажами сильно отличается. У каждого есть уникальные способности, оружие, заклинания... В общем, игровой процесс становится только увлекательнее, ведь присутствие некоторых RPG-атрибутов в **Hexen II** – несомненный плюс игры.

ВРАГИ И СРЕДСТВА «ОБЩЕНИЯ» С НИМИ

Каждый персонаж может использовать несколько видов оружия. Это не Heretic, где «единичкой» (имеется в виду оружие, вызываемое клавишей «1») никому вреда и не причинишь. У всех героев **Hexen II** «единичкой» вызывается вооружение для ближнего боя (кастет, коса, кинжал или молот).

Всего на каждого героя приходится по четыре вида оружия и к дистанционным относятся, как правило, лишь последние два (но при использовании Tome Of Power «стрелять» начинают и более «ранние» виды вооружения).

Помимо закаленной стали, неплохо зарекомендовала себя и магия, которая встречается в игре в виде синих или зеленых сгустков (подобный принцип, как вы помните, был и в Hexen). Некоторое оружие при наличии определенного типа маны (или обоих одновременно) способно поражать врага на дистанции. Правда, есть одно существенное «но» - запасы маны на уровнях невелики, поэтому так или иначе вам придется драться с врагами на ближних дистанциях.

Еще в Hexen, сражения с противниками стали носить более-менее индивидуальный характер, в **Hexen II** – эта тенденция стала постулатом. Практически в девяноста процентах случаев вы будете драться один на один (конечно, если противники достаточно сильны, ведь смешно говорить о сражении один на один с пауком или крысой). К сожалению, действительно захватывающих сражений на мечах не получилось, так как противники достаточно прямолинейно «мыслят» и весьма неповоротливы. Обычно все сражения сводились к беготне вокруг несчастного вражеского воина, который недоуменно пытался развернуться к нашему герою лицом и все время получал ощутимые тычки мечом со спины или с боку. Конечно, от поединков ожидалось немного другое; по этой части Raven оказались не на высоте.

На первый взгляд противников в игре довольно много (игровые объекты, которые, как мы убедились, тоже являются «монстрами», в расчет не берем...), но реально их с десяток видов, а остальные – лишь текстурные модификации. К примеру, в игре три вида големов – бронзовые, стальные и каменные, и их отличия заключаются лишь в наборе характеристик и цветовой гамме. Все. Искусственный интеллект у них одинаковый (по крайней мере, так кажется). Некоторые противники обладают индивидуальными способностями, например телепортацией.

Наконец, в **Hexen II** были собраны почти все артефакты из первых частей (к слову сказать, новых артефактов почти и нет), в итоге, на наш взгляд, их даже больше, чем реально необходимо.

СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Пора подводить итоги. На наш взгляд, сама по себе игра заслуживает примерно 8 баллов, но рука не поднимается ставить эту оценку. Ведь **Hexen II** – финальная игра, с ней уходят в Лету ставшие уже симпатичными Змеиные Наездники... Поэтому, памятуя о былых заслугах Raven, а также о всеобщей любви к Heretic и Hexen, мы решили поставить **Hexen II** девять баллов из десяти. На этом и позвольте откланяться.


Слияние action с RPG, хорошо доработанный движок, индивидуальность персонажей


Не самый продвинутый AI


Красивый финал Саги О Трех Змеиных Наездниках

9

Михаил РОССИУС



Русские Французы

Фирма 1С в последнее время обильно сеющая разумное, доброе, вечное, прибыльное, то есть занимающаяся преимущественно изданием мультимедийных пособий и энциклопедий, выпустила наконец стратегическую игрушку, но тоже не простую, а познавательную иначе говоря, эдакий учебник истории в картинках. Игра **Бородино,** как можно угадать уже по названию, моделирует события Отечественной войны 1812 года, причем с очень большой степенью достоверности. Действие разворачивается на точно смасштабированных картах реальной местности и заключается в выполнении 21 миссии, каждая из которых соответствует тому или иному эпизоду исторических событий. Играть можно в двух режимах (пошаговом и реального времени), хотя их различия проявляются преимущественно в том, что режим реального времени из-за более высокой динамики игры оказывается более сложным. Сами разработчики рассматривают этот режим как вспомогательный, отдавая предпочтение пошаговому, и у нас нет оснований с ними не соглашаться. **Бородино** не дает возможности что-либо строить, исследовать и производить, нельзя лечить солдат и разведывать местность. Это – стратегия сражения в самом чистом виде, в которой важнейшее значение следует придавать обдуманной тактике, разумному использованию укреплений, учету соотношения сил различных подразделений.

Играющий может выбрать, какой из сторон он будет командовать, а также любую из всех возможных миссий. Основные юниты игры – пехота, кавалерия, артиллерия и командиры. Функции первых трех очевидны, действия же командиров (кстати, реальных исторических фигур) заключаются в том, что они мотаются по полю сражения, укрепляя боевой дух подчиненных и увеличивая процент попадания орудий. В пошаговом режиме, при соответствии каждого шага 20 минутам на поле боя, командир может успеть за один раз побывать на нескольких объектах. Гибель



командира хотя и влечет за собой неприятности, такие как дезорганизация отряда и потеря им способности что-либо предпринимать, вовсе не означает конец игры. Целью миссии обычно является захват или удержание конкретной точки, и кроме того, в игре ведется подсчет очков за все выполняемые боевые действия.

Для успешного управления ходом боя необходимо постоянно учитывать различные стратегические тонкости: так, к примеру, следует иметь в виду, что из орудий только гаубицы способны вести навесной огонь через свои войска и возвышенности на местности, а всем прочим требуется свободное пространство от себя до цели. Так же бывает очень важно, в какую сторону повернут атакуемый отряд, так как удар с тыла всегда наносит существенно больший ущерб.

К безусловным достоинствам игры следует отнести профессионально сделанный звук (с моей точки зрения, особенно хорош голос Кутузова) и возможность игры по сети для двух человек. Можно также воспользоваться оригинальной идеей разработчиков, которые включили в игру возможность передачи обеих сторон под управление компьютера, и просмотреть весь ход сражения, хотя далеко не каждый найдет это зрелище достаточно интересным.

Кроме того, в любой момент можно полюбоваться вооружением и обмундированием различных подразделений русской и французской армий, прочесть историческую справку. Графика игры и анимация, предшествующая каждой миссии, особо гнетущего впечатления не оставляют, хотя шедевром их тоже называть не стоит. Вообще, следует признать, что игры, сюжет которых не разработан специально для них, а позаимствован из истории или литературы, обычно не могут предоставить настолько большого простора для воображения, чтобы к ним хотелось возвращаться еще и еще, и **Бородино** навряд ли станет исключением из правил. Тем не менее, на не избалованном новинками отечественном рынке она вполне сможет привлечь к себе внимание.



Жанр:	**Wargame**
Издатель:	**1С**
Разработчик:	**1С**
Платформа:	**PC**
Требования к компьютеру:	**P-90, 16 Mb RAM, 8-х CD ROM, Win '95**







+ Максимально реалистичный сюжет

– Ограниченные возможности

= Игра выполнена качественно, но без особенных претензий

8

Сергей ОВЧИННИКОВ

Diablo HELL FIRE

EXPANSION PACK

Жанр:	RPG/Action
Издатель:	Sierra-On-Line
Разработчик:	Sierra-On-Line
Требования к компьютеру:	P-60, 2-x CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95 полная версия Diablo

Почему Sierra делает add-on для **Diablo?** Наверняка это будет первый вопрос после того, как вы прочитаете «краткую сводку». Пусть поначалу это кажется довольно странным, на самом деле обстоятельства, при которых сложилась данная ситуация, очень просты. Всем известен факт, что сама Blizzard практически никогда не занимается двумя вещами сразу. Поначалу они, конечно, попробовали разрабатывать StarCraft, **Diablo** и PaxImperia2, однако ничего путного из этого не вышло, в результате первая игрушка была немного задержана, а третья вообще продана другой фирме. Так и сейчас у Blizzard Entertainment нет времени на то, чтобы заниматься дополнительным диском для **Diablo,** они заняты доведением до ума StarCraft и вынашиванием планов для **Diablo II,** который выйдет не раньше конца 1998 года. Sierra, как и Davidson, в состав которого входит фирма Blizzard Entertainment, теперь являются частью одной корпорации – CUC International, так что с ее огромным дизайнерским и программистским потенциалом Sierra On-Line как нельзя лучше подходит под определение разработчика expansion pack для **Diablo.**

Новый диск, предназначенный только для одиночной игры, содержит восемь уровней для **Diablo,** связанных совершенно новой сюжетной линией. Оказывается, в Аду у **Diablo** был кто-то наподобие ученика-подмастерья, Na-Krul, который незадолго до событий в самой игре счел возможным уйти от своего наставника. С этого момента отношения между ними складывались далеко не лучшим образом, так как ученик стал посягать на власть учителя, который, не долго думая, сослал нерадивого в Абсолютное Ничто, служащее чем-то вроде камеры предварительного заключения.

Теперь же Na-Krul хочет прибрать все к своим рукам, так что вам опять придется спускаться в подземелья. Как видите, создатели остаются верны схеме, данной Cyberlore Studios еще в add-on диске для WarCraftII: дополнительный сюжет должен дополнять основной и при возможности стать основой для дальнейшего продолжения серии. Итак, что же ждет игроков в Hellfire?

Множество новеньких интересных штучек, способных заметно украсить жизнь любому фанату **Diablo.** В игре целых двадцать новых монстров, причем, конечно, совсем непохожих друг на друга. Самый интересный – Psychorb – огромный глаз, который так и швыряется вокруг себя магией. (Если видели Super Mario 64 с его вертящимися глазами-монстрами – поймете. Почти то же самое, но методы борьбы несколько другие.) У нового главного демона очень много прислужников, среди них оригинальные типы скелетов, способных к магическим упражнениям, и даже копальщики могил, очень интересные монстры, атакующие вас своими лопатами.



Магия также претерпела некоторые изменения. Вам теперь доступны около пяти новых заклинаний, наибольшим практическим применением может похвастаться Стена Молний. На нижних этажах обычно большая часть монстров безразлична к огненным заклинаниям, так что молнии, тем более в таком мощном заклинании, вам могут очень пригодиться.

Самый приятный сюрприз, который преподнесли разработчики любителям игры, это новый класс героя, Monk. Что-то среднее между полноценным магом и не менее полноценным воином с соответствующими новыми видами обмундирования, предметами и оружием. Огорчение для тех же фанатов состоит в том, что попробовать все новые замечательные вещи в многопользовательской игре, особенно в Internet, не удастся. Add-on рассчитан только на одного игрока, и придется с этим смириться. Ни Sierra, ни Blizzard пока не обмолвились ни словом ни о каких планируемых дополнениях к многопользовательской игре. Если задачей разработчиков было сделать отличное дополнение к несколько однообразной однопользовательской игре, то цель их была достигнута. Hellfire значительно интереснее, продуманнее и забавнее, чем оригинал. Все любители **Diablo** обязательно должны попробовать.



+ Много, очень много интересных дополнений к оригинальной игре
– Отсутствие поддержки этих дополнений в многопользовательской версии
= Хороший сюжетный add-on. Sierra не зря старалась

9

Братья Пилоты

По следам полосатого слона

ZOO

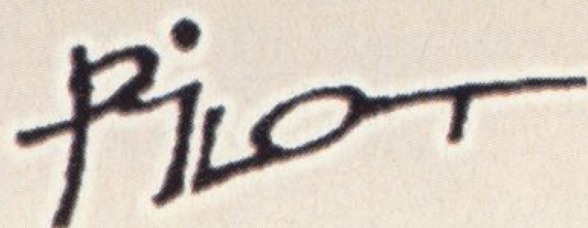
Ни..ичего не понимаю.

Аналогично

Фирма “1С”, Москва
123056, Москва, а/я 64
(095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru







Дмитрий РЕЗНИКОВ

JOINT STRIKE FIGHTER
JSF

Странное начало для своей деятельности избрала норвежская фирма Innerloop. Обычно, если несколько хороших программистов, знающих, что и как делать, собираются вместе и решают написать игрушку, то начинают они с чего-нибудь примитивного, простого в изготовлении и популярного у народа - очередного quak'ового клона или стратегии в реальном времени. В крайнем случае, иногда, такие новые фирмы делают квесты или RPG. Но чтобы начинать с авиасимулятора – это надо иметь немало храбрости! И дело тут не только в том, что авиасимуляторы – жанр, не имеющий огромных армий поклонников и потому не всегда приносящий работающим в нем фирмам многомиллионные доходы, но и потому, что, в отличие от какой-нибудь попсовой всего-живого-истреблялки, жанр симуляторов требует от программистов и дизайнеров огромных усилий и массу времени и внимания, большим количеством которых начинающие фирмы редко могут похвастать.

Тем не менее норвежцы решили с законами рынка поспорить и сделать симулятор, притом не просто симулятор, а такую игрушку, которая должна убить все прочие авиационные аппараты, существовавшие до сих пор. И у них это получится, если в последний момент ребята по неопытности не сделают какого-нибудь мелкого, но противного ляпа.

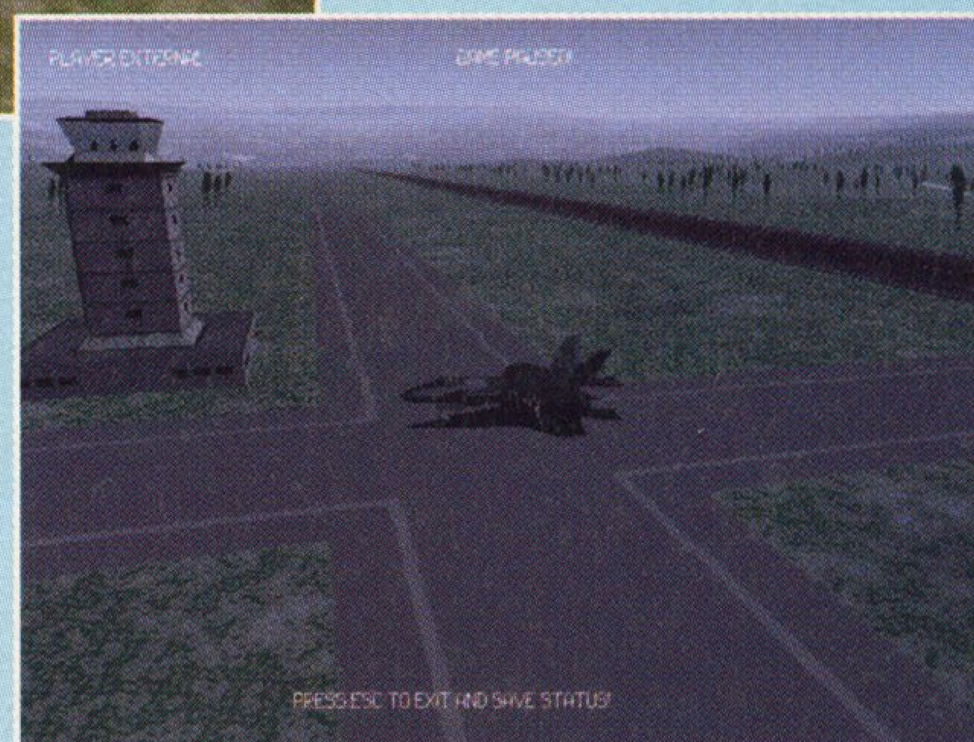




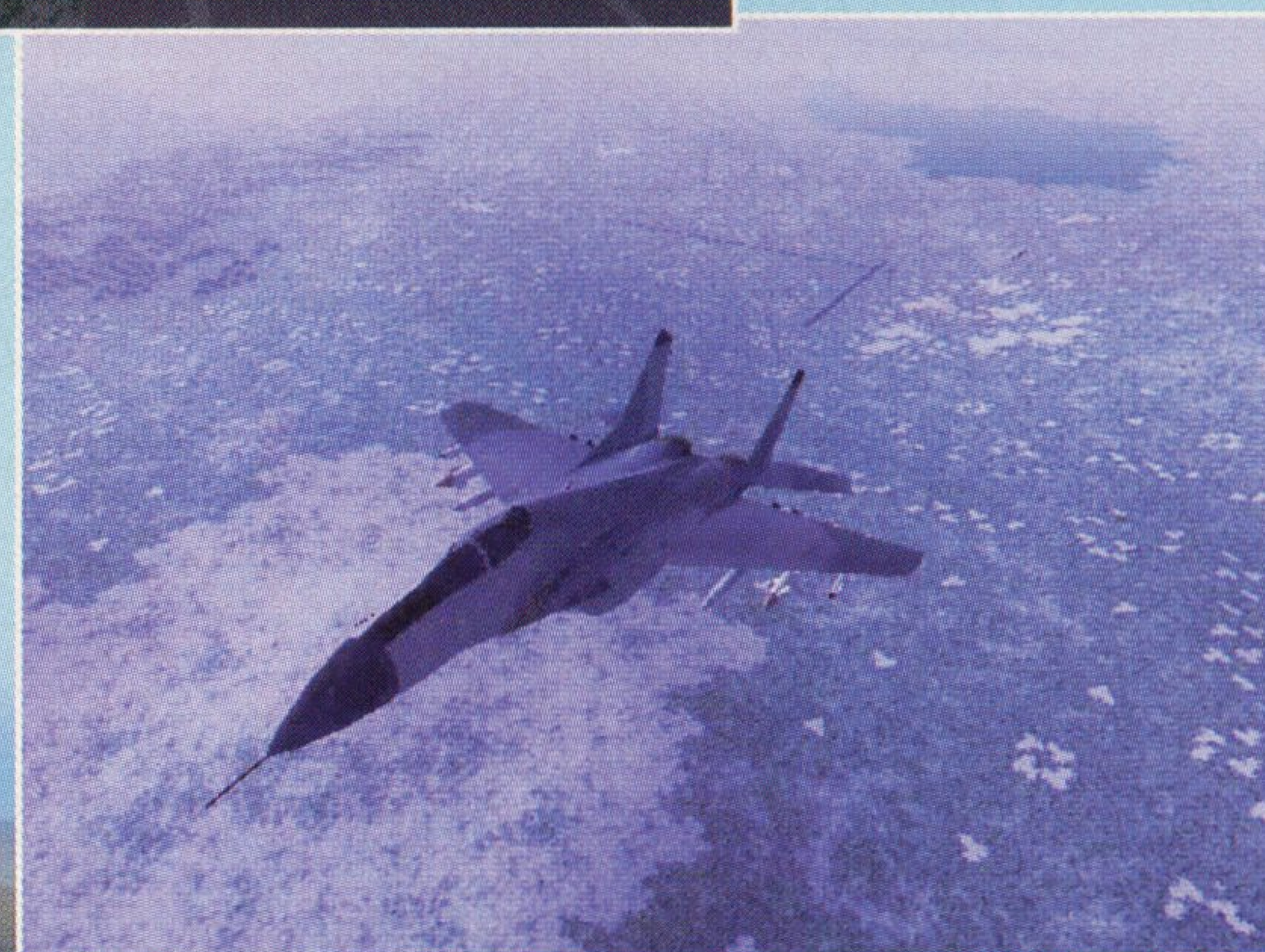
Итак, почему игра никому неизвестной норвежской фирмы вызывает такой ажиотаж в околокомпьютерных кругах? Тому есть целая куча причин. Но главная, пожалуй, – это качество графики, которое предлагает **Joint Strike Fighter.** Картинки, которые вы видите, с чудовищной глубиной и детальностью пейзажа, деревьями, холмами, домами, дорогами, шикарно нарисованным небом и отдельно отмечаемыми обозревателями видеоэффектами (дым от запущенной ракеты), получены на обычном Pentium 133. Игра не требует ни зверского процессора, ни всяких примочек типа MMX и 3D-акселераторов. И при этом качество графики тут таково, что затыкает за пояс практически все сделанное в последнее время и работающее только с 3Dfx...

Как такое получилось у молодой и неопытной фирмы – полная загадка. И тем не менее это факт, ибо на момент написания статьи уже существует работоспособная демо-версия игрушки. Главный программист Innerloop объясняет это просто: «Мы попробовали многие 3D-акселераторы и не увидели сколько-нибудь значительного ускорения моделирования. Потому мы решили лучше воспользоваться большим запасом памяти компьютера, чтобы хранить там трехмерные модели объектов, что на большинстве акселераторов просто невозможно».

Жанр:	**Авиасимулятор**
Издатель:	**Eidos**
Разработчик:	**Innerloop**
Требования к компьютеру:	**P-133, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95**



Одна из главных задач, стоящих пе-





ред 3D-акселераторами, это смягчение эффекта больших квадратных пикселей, когда камера находится близко к оттекстуренному обьекту. Вспомните, как выглядели вблизи стены и двери в Doom'е и Quake. Однако Innerloop предпочел разработать собственную программную штуку, которая борется с этой бякой и одновременно обеспечивает видимость всех обьектов даже с большого расстояния. Шикарные пейзажи мы уже имели возможность наблюдать в таких играх, как Terra Nova и Flight Unlimited, но впервые игра совершенно не тормозит, работает с равной скоростью и показывает одинаково детальную картинку вне зависимости от того, рассматриваете ли вы ландшафт с высоты трех километров или ста метров. Верится во все это с трудом, но это факт... Если, конечно, хитрые норвежцы не умудрились как-то всех ловко надуть с демо-версией.

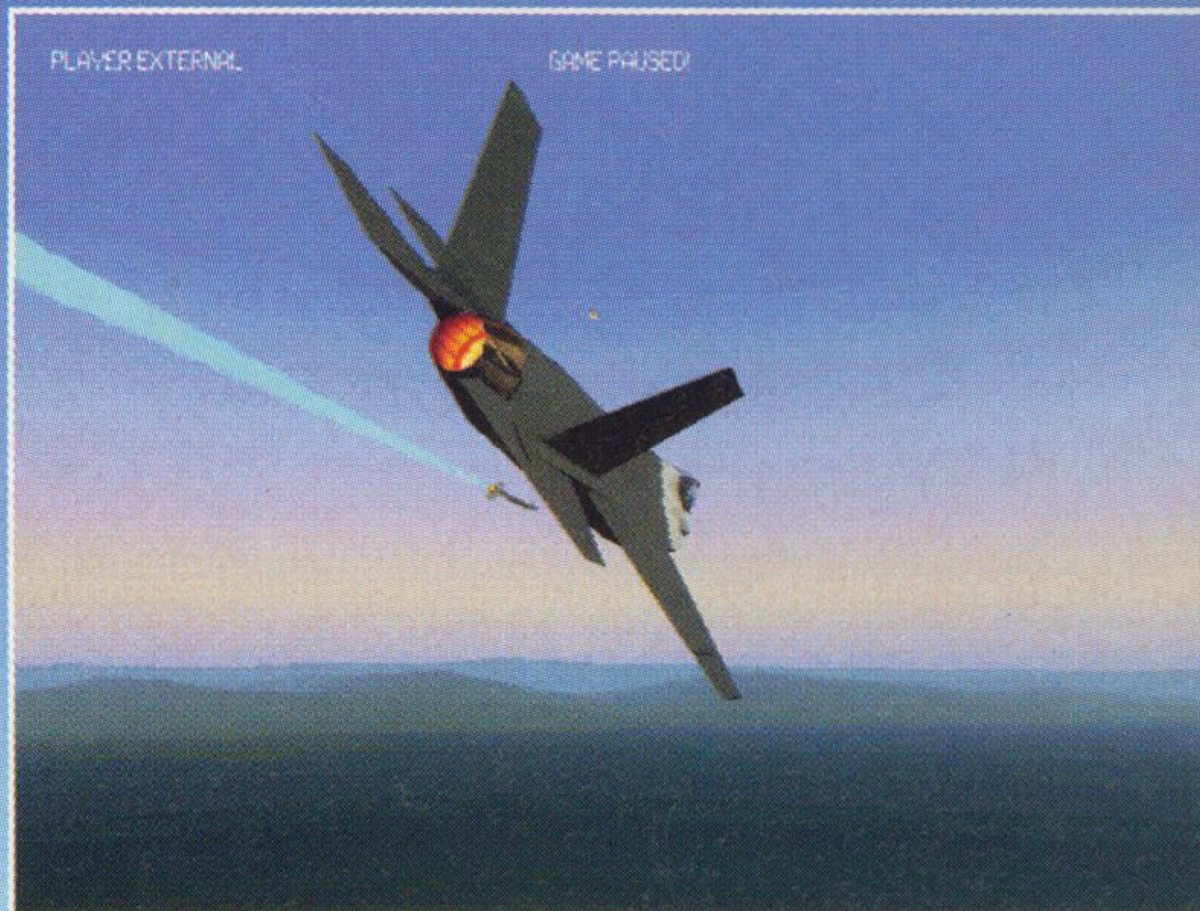


Надо сказать, что вообще-то давно уже пора было сделать наконец приличный симуляторный движок и прекратить прикидываться ветошью. Странно довольно играть в «Команчи», летать над корявой квадратизированной поверхностью и при этом страшно радоваться, в то время как во всем мире полно безработных хакеров, способных сделать нечто значительно более сильное и красивое, – вспомните хотя бы программу mars.com. Судя по всему, норвежская контора Innerloop и есть обьединение таких вот хакеров, которые наконец решили приложить свои умения по адресу, а не на написание очередной, пусть и крутой, но бесполезной демки. Попутно оговорюсь, что в данном случае я использую слово «хакер» в трактовке вебстерского словаря - «талантливый молодой программист».

Техническая сторона дела - не единственное, что привлекает в **Joint Strike Fighter.** В игре четыре кампании, каждая из которых разворачивается на карте размером в 2,4 миллиона квадратных миль (!!!). Мало того, все эти миллионы квадратных миль есть точное воспроизведение реального ландшафта нашей планеты – для создания игровых моделей использовались фотографии со спутников, и потому в игре каждый холм и каждая дорога находятся точно на своем месте. Потому просто летать и любоваться пейзажами в **Joint Strike Fighter** можно часами, даже без всяких там боев и врагов. Кстати, одну и ту же кампанию можно проходить почти неограниченное число раз, потому что условия каждый раз меняются и военная сторона процесса уникальна для каждого сеанса игры.

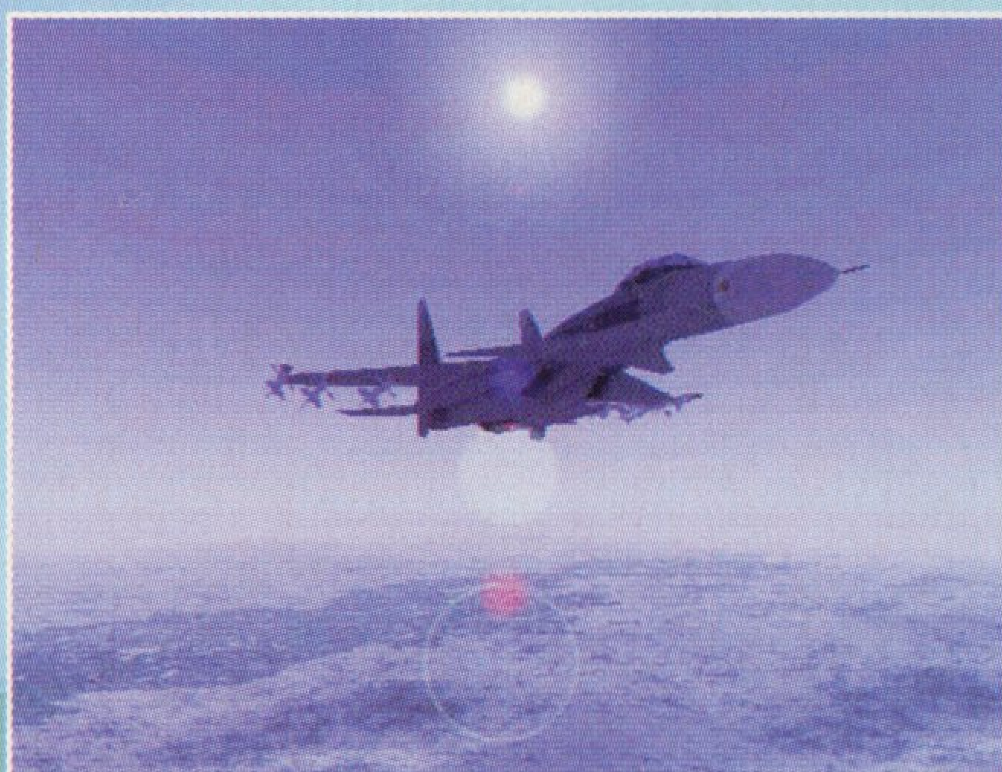


Летать вам предстоит на одном из двух истребителей будущего, изготовители которых сейчас ведут активную борьбу за натовский и американский военный рынок. Радовавшие нас еще совсем недавно F22, F16 и F117A уже малость морально устарели, и в будущем столетии им на смену должны прийти новые самолеты. На данный момент кандидатов двое - это X-32 концерна «Боинг» и X-35 от Lockheed Martin. Обе эти фирмы помогли авторам игры с некоторыми техническими данными и чертежами, потому в **Joint Strike Fighter** можно увидеть достаточно точные модели самолетов недалекого будущего. Кроме того, в работе над игрой принимали участие Норвежские военно-воздушные силы и некий норвежский авиационный ас, так что в плане реализма симуляции все должно быть «ок».



Итак, **Joint Strike Fighter** обещает быть эдакой жемчужиной среди авиасимуляторов, способной вдохнуть в этот слегка снобистский жанр новую молодую жизнь и привлечь в ряды фанатов настоящих, сложных и реалистичных авиаигрушек новых людей. Тем не менее у некоторых скептиков есть сомнения насчет того, сможет ли норвежская фирма таки дотянуть взятое на себя до конца и выпустить в свет продукт не только красивый и крутой, но также играбельный и лишенный глюков. Также скептики выражают неуверенность в том, насколько в итоге будет хорошо реализована сама война: нигде никаких слов про уровень, например, AI противника нет. Пока не было никаких слов про поддержку multiplayer-игры через модем, сеть и Интернет. Надо думать, что такой издатель, как Eidos, едва ли допустит, чтобы в новой игре не было этих обязательных в последнее время элементов, и все же...

В общем, подождем Рождества, когда новая игра должна будет уже точно появиться на прилавках (в принципе обещают ее выход в ноябре, но что-то верится с трудом). Скорее всего, **Joint Strike Fighter** будет стоить весьма пристального внимания хотя бы за качество графики и за подробность карт. И будем надеяться, что норвежцы не подкачают и не испортят в конце то, что так прекрасно начали и уже почти доделали. Скрестим пальцы и будем ждать...





Александр ЧЕРНЫХ,
Олеся ЛАСКОВА

SU★27 FLANKER MISSION DISK
VERSION 1.5 UPGRADE + 150 MISSIONS

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	Mindscape
Разработчик:	Eagle Dynamics
Локализация:	Азия
Требования к компьютеру:	486DX4, 2-х CD-ROM, 8 Mb RAM, джойстик

Не так давно появление **Су-27 v1.1** произвело настоящий фурор в рядах «Propeller-Heads», любителей авиасимуляторов. Действительно, первый «Flanker» привлек внимание доселе невиданной реалистичностью полета на современном истребителе, но, увы, графика в игре была далеко не на высоте. Пожалуй, в рядах поклонников Су-27 на сегодняшний день остались только фанаты реализма и патриоты Российских ВВС. И именно им готовит подарок в самое ближайшее время незабвенная фирма Mindscape – вот-вот увидит свет **Су-27 Flanker v.1.5.**

Надо сказать, новая версия игры мало чем отличается от прежней. К сожалению, разработчики не уделили должного внимания графике (она так и осталась векторной), разве что игровой engine стал чуть быстрее. А вот реализм поднялся на уровень выше - добавлен режим АЯКС, тактическая карта в реальном времени. Умнее стали и вражеские пилоты, и наземные экипажи противника. Появился Internet-режим игры, с помощью которого вам удастся показать всему белому свету своё несомненное превосходство. А самые хитрые летчики смогут создать такую боевую задачу, где не будет ни единого врага - кругом одни друзья – в новом редакторе миссий. Для ленивых, кстати, существует сто пятьдесят новых боевых задач, отсутствовавших в предыдущей версии игры. Ну а эстеты получат Bonus Pack – набор звуковых схем и графических файлов для оформления рабочего стола Windows 95 а-ля Flanker.

В реальной жизни главной проблемой в управлении современным боевым самолётом является отслеживание множества различных параметров: скорости полёта, высоты, и ещё многого всего такого, о чём почти во всех компьютерных играх можно не знать, но только не в Су-27. Описание игры официально называется «Руководством по лётной эксплуатации», и, похоже, мало чем отличается от реального. Из описания вы узнаете обо всём, что должен знать настоящий пилот Су-27 – причём не для того, чтобы повысить уровень самообразования, а просто чтобы научиться играть. Все сто двадцать страниц технического текста несут действительно необходимую информацию, без которой играть, во-первых, трудно, а во-вторых, неинтересно. Ведь основным преимуществом Flanker'а перед другими играми был и остается реализм, а он, родимый, подразумевает серьезную теоретическую базу, так что, не обладая пресловутым «Руководством», вам будет очень тяжело научиться летать.







Не только ваш самолет в игре полностью соответствует реальному прототипу, но и вся остальная воздушная и наземная техника. Flanker – настоящий справочник по военному оборудованию России и НАТО. Все юниты в игре передвигаются строго с реальной скоростью, имеют реальный боезапас и, вообще, живут своей собственной жизнью. На самом деле, когда играешь в «Flanker», ощущаешь себя не центром мира, а звеном в системе. Особенно это чувствуется над территорией противника, когда понимаешь вдруг, что у врагов и без тебя дел полным-полно, и стрелять по тебе просто некому. К несчастью, так дело обстоит не всегда, и в большей части случаев находится кто-нибудь, готовый расправиться с тобой на месте.

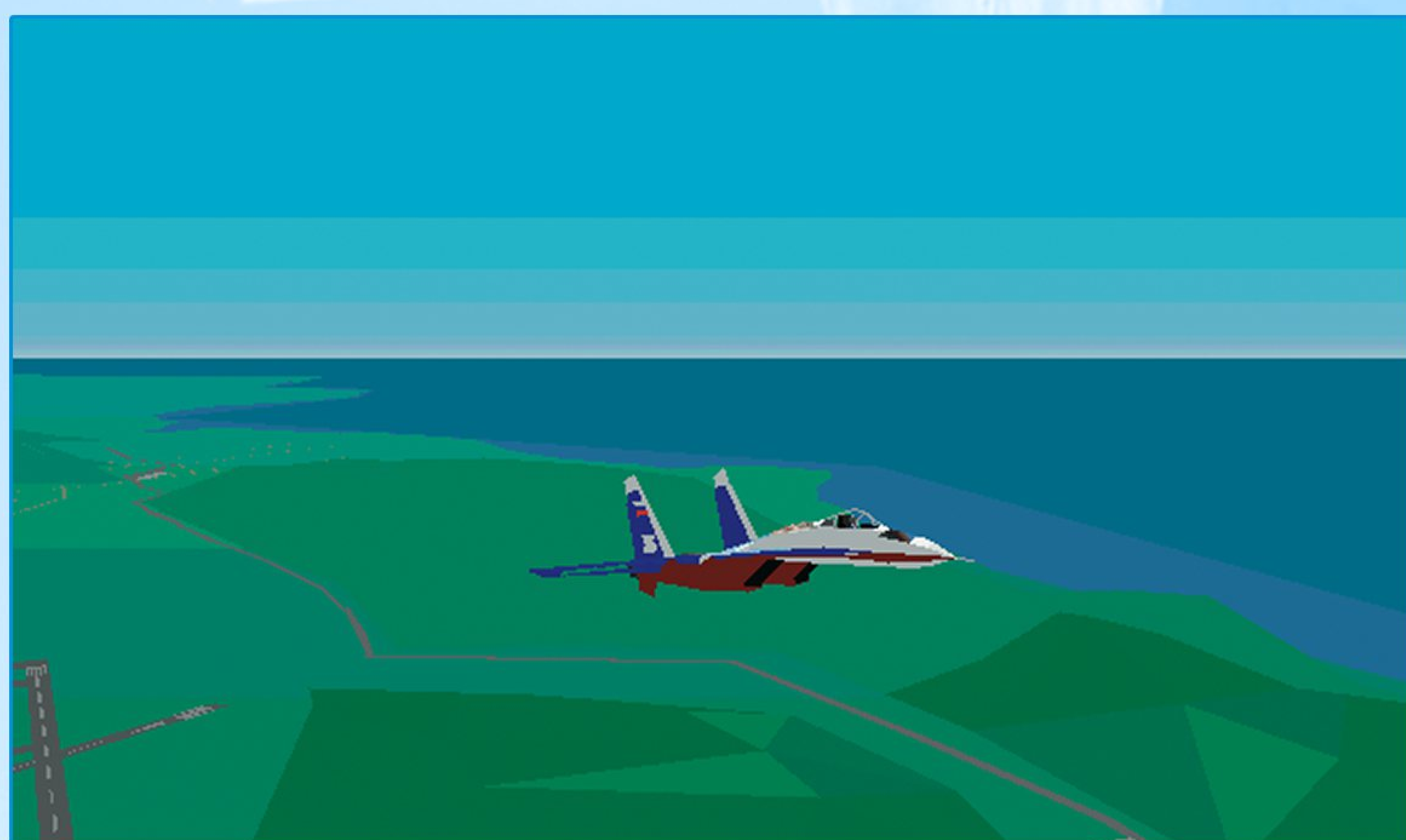
Воздушный бой в этой игре выгодно отличается от аналогичных моментов в других играх, равно как и от всего виденного вами в средних голливудских фильмах про летчиков-истребителей, где горячие американские парни норовят сбить советский самолет с расстояния пяти метров. В Су-27 в пятидесяти процентах боев вы даже не увидите самолета противника, а лишь его дымный след на горизонте – в лучшем случае или собственные обломки – в худшем. Все будет зависеть только от вашего проворства, и пожалуй, еще от того, как вы читали предполетные инструкции. Сводки активности противника обманывают редко, и если вам сообщили, что в данном квадрате будет авиационный патруль врага, значит, он там действительно будет и не позволит вам скучать.

Действие в боевых задачах происходит на территории Крыма. Вам (на стороне России, естественно) предстоит принять участие как в локальных воздушных боях над Керчью, так и в массовых бомбардировках Севастополя, – но все это только по вашему желанию. Единого режима кампании в игре нет, только одиночные миссии. Впрочем, каждая из них сложнее десяти себе подобных в любом другом симуляторе – опять-таки сказывается реализм. Но любую из этих миссий всегда можно пропустить...

Пожалуй, нововведением в игре является имитация отказа систем в воздухе – ни в одном другом симуляторе этого нет. Искренне надеемся, что отказ гидравлики или радара вовсе не усложнит ваш полет...

Также в игре присутствуют погодные факторы, такие, как восходящие потоки, боковой ветер при посадке и т.д., – в общем, все прелести крымской погоды вы испытаете на своей шкуре. Разве что графика не всегда сможет донести до вас прелести морского заката.

Вообще, графика в игре заслуживает отдельных слов. Первое впечатление: векторная, некрасиво. Но проходит несколько минут, и замечаешь, что детализровка объектов в игре очень высокая, все схемы окраски боевой техники соответствуют реальным, а скорость самой игры очень даже ничего. Быстрый engine, на мой взгляд, компенсирует недостатки графики с лихвой. Хотя, откровенно говоря, на высоте в пять-шесть километров становится даже тоскливо: под тобой все строго зеленое, а над тобой и вокруг – строго голубое. И никаких вам текстур. Ну да ладно, в Су-27 хоть солнце само на себя похоже, не то, что в А-10 Куба, например.

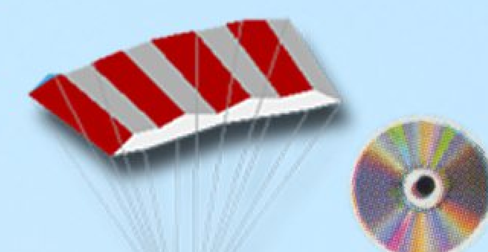


Звуковое оформление в игре довольно-таки скромное: ни тебе буржуйского рок-н-ролла, ни тебе родных «Дубинушек ухнем» в хэви-обработке, как в Hind'е. Гул ваших двигателей в воздухе будет нарушать исключительно звук сигналов об отказе систем да еще многочисленные звуки выстрелов. Но оно и понятно: в реальной жизни летать под музыку вам никто не позволит. Так что никакой музыки в игре нет. Совсем. Зато все эффекты на уровне – будь то выстрелы из пушек, ракетные залпы или взрывы бомб где-то внизу. Красиво!

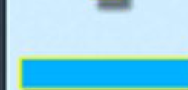


Общее впечатление от игры появляется мгновенно: все, как в жизни. Настоящий самолет, настоящие враги, настоящая война... Пожалуй, игры реалистичнее Су-27 уже не будет – просто не может быть. И даже понятие «игра» по отношению к Flanker'у звучит както не очень... Су-27 v.1.5. – серьезный имитатор самолета, почти что на уровне военных тренажеров. Flanker – настоящий подарок для тех, кто хочет летать по-настоящему, но не выходя из дома.

P.S. В обозримом будущем ожидается появление «Flanker v.2.0.». Похоже, что новый Су-27 сделает упор как раз на то, чего так не хватало в предыдущих версиях, – на графику (см. скриншоты). Выглядит вполне. Но это в будущем. А пока радуйтесь **Flanker v.1.5.**




Необычайный реализм полетов, быстрый engine, умный AI


Посредственная графика, много технических подробностей


Один из лучших, и наверняка самый реалистичный из существующих авиасимуляторов

8

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

Жанр:	**RPG**
Издатель:	**Virgin Interactive**
Разработчик:	**Westwood Studios**
Требования к компьютеру:	**P-60, 4-х CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95 или DOS**

Давным-давно еще в январе этого года, зайдя на WWW-сервер Westwood, мы были обрадованы обнаруженной там новостью – так давно ожидаемое продолжение Lands of Lore почти готово к выходу. И поспешили мы поделиться радостной вестью с собратьями. Как потом оказалось, что понятие «почти» у нас не имеет ничего общего с представлениями разработчиков. С тех пор прошло более полугода, и вот теперь заявлено, что в конце сентября долгожданный продукт появится в продаже. Ну что ж, к моменту выхода журнала вы сами сможете проверить эту информацию. А здесь кратко изложим то, что было известно плюс немного свежих подробностей.

В первой части Lands of Lore героям пришлось вступить в непримиримую схватку со злой волшебницей Скотией, озабоченной (как все злыдни) захватом власти в отдельно взятом королевстве. Для достижения своих меркантильных целей она использовала могущественный магический артефакт – кольцо Маску, позволяющее его владельцу принимать вид любого живого существа. Причем это была не иллюзия, а настоящее перевоплощение. Но никакое зло не устоит перед истинным игроком! Злая волшебница побеждена, власть законного монарха восстановлена (признаться, нам было даже жаль бедную старушку).



Во второй серии нас ожидает довольно неожиданный сюжетный поворот. Как оказалось, Скотия в последние моменты своей жизни думала не о себе, а о своем сыне Лютере. И ухитрилась переслать ему самое ценное свое имущество - кольцо. Но вот незадача – при телепортации произошли возмущения в эфире, и свойства Маски изменились. Кольцо стало более могущественным, но совершенно неуправляемым. И избавиться от него, по всей видимости, нельзя, что вынуждает Лютера отправиться на поиски того, кто смог бы избавить его от «подарочка» мамаши. Ну а нам-то что за дело до нужд потомка побежденного врага, спросите вы. Тем, кто еще не догадался, спешим сообщить, что главный герой **Lands of Lore II** – репрессированный член семьи верховной злоумышленницы первой части. Так что предстоит нам побыть в шкуре изгнанного и заточенного Лютера.



Но и это еще не все. Столь могущественная магическая вещь, как кольцо Маска, не могла не заинтересовать окружающих. Целых две группировки следят за его судьбой, пытаясь заполучить кольцо для использования в собственных далеко идущих планах. Некое злобное создание, известное как Mother Beast, хочет с его помощью возродить еще более кошмарную тварь – зловещего Белиала. Для этой цели она послала на поиски своих детей, похожих на пауков-монстров. Встречи с ними лучше избегать, пока вы как следует не подготовитесь. Другую сторону представляет некий Дракакл, противник Белиала. А как известно, враг моего врага – мой друг, поэтому в поисках Дракакла нам предстоит совершить путешествие на Южный континент.





Вот такой сюжетец. Надо отметить, что разработчики отлично использовали существование двух противоборствующих сил – в зависимости от предпринятых действий развитие событий может идти несколькими путями. Все определяется тем, какую из сторон выбрать – Свет или Тьму (но учтите, если пойдете по стопам мамаши, то третья часть **Lands of Lore** будет посвящена борьбе с вами). Баланс между двумя сторонами личности героя будет меняться после каждого совершенного действия, причем он будет отражен наглядно в виде весов...

Ну что ж, добротная история в наличии, посмотрим на ее реализацию. В этой области все на высоком уровне, что отнюдь не неожиданность. Игра создана на основе трехмерного движка, а это предполагает действие от первого лица с полной свободой передвижения. Качество графики очень высокое, анимационные заставки просто непередаваемо хороши. Примененное динамическое ос-





вещение позволяет использовать для подсветки не только традиционные источники, но и заклинания (типа огненных шаров и молний), и светящиеся сами по себе магические предметы. Кстати, спешим заметить, что истинные поклонники жанра будут кое-чем приятно удивлены. Те, кто играл в первую часть, должны помнить, что в ней был очень небольшой выбор заклинаний и не очень много барахлишка. Это дело исправлено – теперь можно потешить свою душу применением





более восьмидесяти(!) волшебств, среди которых есть несколько весьма оригинальных. Например, можно на короткое время вызвать мощных монстров, которые сами расправятся с вашими врагами.

Но вернемся к представлению мира в игре. Как в большинстве современных doom'алок, заявлена возможность взаимодействия с окружающим миром. Что это означает? Помимо вскрытия стандартных запертых дверей и переключения многочисленных рычагов и кнопок, можно будет воздействовать на разнообразные предметы. Где-то это позволит соорудить подобие лестницы для проникновения в недоступное место, в другом случае – открыть потайной проход. Также можно использовать некоторые вещи в битвах с врагами, – например, с помощью зажигательной магии устроить взрыв бочек с маслом и спалить всех жаждущих вашей крови. Как же славно, что придется опять напрячь мозги, а не заниматься только пустопорожней стрельбой и маханием чем-нибудь заостренным.

Большое удовольствие должны доставить и контакты с населением. Во-первых, неоднозначный сюжет позволяет придерживаться разных линий поведения – можно нужную вещь купить, а можно и отнять, но тогда уж не удивляйтесь, что ранее мирно настроенные крестьяне, теперь норовят ткнуть вас вилами в бок. Традиционные враги тоже поумнели. Они уже не бьются до последней капли крови, а сбежавший с поля брани враг может найти своих собратьев и заявиться всей компанией в поисках отмщенья.

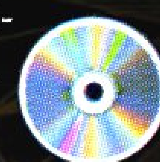
Уникальной чертой игры является способность к трансформации. Неконтролируемость этой процедуры может послужить дополнительным источником неприятностей, но всегда можно постараться с толком воспользоваться новыми возможностями. Например, в начале игры Лютер заключен в подземелье, из которого необходимо выбраться. Ни оружия, ни другого полезного инвентаря у него нет. Но если превратиться в маленькую лягушечку, то проскользнув в щелку можно улизнуть на волю. Правда, некоторое время вы будете полностью беззащитны. Или пойти другим путем – стать громадной ужасной тварью и силой вырваться наружу. И так в течение всей игры – разные трансформации диктуют разные линии поведения.

О чем мы еще не упомянули? Ах да, о звуковом сопровождении. Музыка разнообразна, в зависимости от ситуации она может быть и спокойной, и тревожащей, и агрессивной. Звуки же весьма реалистичны – шелест вынимаемого из ножен меча, звук падающих капель, треск разряда молнии, шорохи и потрескивания в зарослях, ну и леденящие кровь вопли монстров.

Интерфейс? Как всегда удобный и лаконичный, радующий взгляд детальной прорисовкой. Никаких новых изысков в нем не появилось.



Под конец хотим сказать – если вы сторонник полной свободы действий (как в Daggerfall или в Ultima Online), то вы будете разочарованы. Сюжет здесь играет первостепенную роль (несмотря на некоторую нелинейность), поэтому зажить своей жизнью вам не удастся. Но поклонников интенсивного действия и обилия сложных загадок ждет неплохой подарок.




Возможность трансформаций открывает нестандартные пути решения проблем


Игра с большим количеством разговоров требует локализации


Долгожданный хит

10

Дмитрий ЭСТРИН

The Ledwars

Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Ionos**
Разработчик:	**Larian Studios**
Требования к компьютеру:	**P-60, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95, SVGA**

Я не буду рассказывать о том, как развивался жанр real-time strategy. Во-первых, дорогие читатели, вы все это прекрасно знаете и без меня, со всеми подробностями и нюансами, а во-вторых, просто не хочу. Слишком много неприятных воспоминаний у меня связано с этим. Вспоминается, например, нервное, в течение нескольких месяцев ожидание постоянно откладывающегося Red Alert'а и последующее разочарование от него – настолько глубокое, насколько может быть глубоким разочарование от компьютерной игры. Вспоминается так – же нескончаемый поток других real time'ов, которые в мгновение ока заполонили весь игровой рынок. Мы привыкли называть их клонами и, надо сказать, по большей части справедливо. Но следует также отдать должное объективности: среди них попадались весьма неплохие продукты, которые могли бы выступить достойными соперниками RA. Однако, с другой стороны, если они даже и не были клонами в полном смысле этого слова, то были «полуклонами», и даже самый оригинальный сюжет или интерфейс не мог бы стереть этого позорного, на мой взгляд, названия. Не знаю, насколько правильно было бы говорить о резком снижении популярности обсуждаемого жанра, но сказать наверняка можно только одно - интерес к нему уже не такой, как год назад. Но, по существу, год назад жанр real-time strategy исчислялся всего несколькими играми. Теперь на их недостаток не мог бы пожаловаться никто – real-time'ы пущены на конвейер в самом прямом смысле. Размышления о популярности этого жанра имеют самое прямое отношение к теме нашего разговора, ибо игра, которую в скором времени вынесет на наш суд фирма Ionos, является как раз той самой real-time стратегией. Сложно сказать, будет ли **The Ledwars** хитом – это зависит прежде всего от вашего мнения, дорогие геймеры, но несомненно одно – игра должна обязательно оставить след на рынке игровой индустрии. И запомнится она вовсе не из-за своей жанровой принадлежности, а благодаря оригинальному сюжету, отшлифованному интерфейсу и весьма обширным игровым возможностям. То есть, иначе говоря, в игре сочетается всё то, что необходимо для действительно хорошей игры.

...А началось всё с того, что в XXI веке





происходит ужасная катастрофа в генетическом реакторе, которая, по сути, приводит к открытию некоего... вещества под названием Life Evolution Drug. Честное слово, не знаю, что разработчики имели в виду. Дело в том, что слово drug имеет несколько переводов – в частности, лекарственное средство и наркотик, а Life Evolution Drug – это как раз то, что должно помочь выжить людям на Земле после катастрофы. Несколько перефразировав, получается весьма двусмысленный лозунг: «Наркотик спасёт мир». Но не будем искать идеологическую основу сюжета, оставив её на совести авторов, тем более что сражения за LED становятся от этого даже несколько пикантнее, не правда ли? Вполне естественно, что некоторые отъявленные негодяи стремятся монополизировать производство LED в своих корпорациях, тем самым всецело контролируя всё человечество. Остается добавить только то, что эти негодяи не остановятся ни перед чем и фактически развязывают войну за Life Evolution Drug. Вы же работаете на одну из таких корпораций и должны с помощью военных сил уничтожить всех конкурентов. В общем-то говорить о каких-то изменениях в игровом процессе вряд ли имеет смысл если вы хоть раз играли в real-time страте-





огромные карты, возможность построить неограниченное количество юнитов, а также множество новых опций, доступных игроку и касающихся разных режимов игры. В частности, появилась возможность играть в World War. Это – одна из опций multiplayer'а, которая позволит вам сражаться сразу с несколькими компьютерными противниками. В условие этих сражений входит практически бесконечное количество ресурсов, а также великое множество вражеских юнитов на карте уже в самом начале игры.

Теперь о том, как все это выглядит на экране. Выглядит все вполне привычно, начиная видом «сверху – чуть-чуть сбоку» и заканчивая разнообразными взрывами. Та же SVGA графика и те же воронки, остающиеся после жестоких сражений. Вот только стали крупнее юниты, что, кстати, внешнему облику игры совсем не повредило, а скорее наоборот. В общем, в графике ничего уродующего, как, впрочем, и ничего нового для стратегии, в реальном режиме времени обнаружить не удастся.

К несомненным плюсам игры относятся весьма низкие технические требования. Для успешной игры подходит даже 486 процессор, 8 Mb RAM, и 2X CD-ROM. Естественно, необходим Windows 95.

Что ж, осталось только спрогнозировать оценку. Наверное, самым главным качеством сегодняшней real-time стратегии является самобытность. По моему мнению, **The Ledwars** этой самобытностью обладает. Здесь все чуть-чуть иначе, чем было раньше, – несколько необычный сюжет, игровой процесс со своими нюансами, новые опции и еще множество других незначительных деталей. В общем, для итогового слова осталось только дождаться финальной версии игры.



гию, то у вас не возникнет никаких вопросов. Как обычно здесь есть ваша база, база врага и ресурсы. Кто контролирует большую часть ресурсов и успевает вовремя эффективно ими воспользоваться, тот выигрывает. С другой стороны, существуют некоторые нюансы, касающиеся, например, тех же самых ресурсов. Разработчики говорят, что они в **The Ledwars** будут чем-то особенным, но я ничего особенного, кроме, пожалуй, их разнообразия, не вижу. Итак, на этот раз вам придётся харвестировать... простите, добывать Led, семена, нефть и энергию. Тут, кстати, следует отметить и AI, теперь не нужно будет неустанно следить за тем, чтобы ваша техника добросовестно выполняла свои обязанности по добыче ресурсов, – к счастью, она теперь научена эта делать без постороннего вмешательства. Несмотря на такое разнообразие ресурсов, надо отметить, что вся экономическая часть игры очень неплохо сбалансирована и не даст повода для нареканий даже самым строгим почитателям стратегии. В последнее время ясно прослеживалась тенденция улучшения динамичности в real-time. В итоге в некоторых образчиках таких стремлений стратегической части и в помине не было. Все сводилось к тому, насколько быстро мы отдаем команды юнитам, насколько быстро реагируем на атаки врага – иначе говоря, к хаотическому и молниеносному ерзанью мышкой по коврику. Эдакие, знаете ли, «стратегии в аркадном режиме времени». К счастью, разработчикам в большей мере удалось избежать такого побочного эффекта в **The Ledwars.** Игра будет в меру динамичной и вполне стратегической. Битвы в войнах за LED будут проходить на суше, в море и в воздухе. Причем не думайте, что вам удастся выигрывать в сражениях, отдавая предпочтение только, например, сухопутным войскам. Только используя весь военный потенциал, будет реально победить сильного AI. К обширным игровым возможностям относятся









Александр РЫБКИН

POSTAL



Когда вы будете читать эти строки, **Postal** уже должен быть на прилавках магазинов. На коробке обязательно будет красоваться надпись с предупреждением о возрастном цензе (children adult), так как по заявлению разработчиков «игра не рекомендуется детям, сенаторам, лидерам религиозных сект, а также людям с неустойчивой психикой и лицам, страдающим манией величия». Получается, что игра доступна только по достижению совершеннолетия? Конечно, нет – подобный ценз только подхлестывает интерес к **Postal,** кроме того, я уверен, что именно для молодого поколения и делалась эта игра.

ПРЕДЫСТОРИЯ И ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Знаете, что означает сленговое выражение «go postal»? Это синоним массового убийства или одержимости жаждой крови. Все дело в том, что однажды один из почтовых работников штата Оклахома с особой жестокостью убил пятнадцать своих коллег. С тех пор и появилось это модное сленговое словечко – «postal».

В игре же главный герой никак с почтой не связан, но зато манией убийства одержим на сто процентов. Жил этот безымянный герой в одном из провинциальных городков штата Аризоны. Как-то раз, вернувшись домой, он обнаружил, что его родной дом заселили какие-то странные люди. После тщательного изучения наш герой пришел к выводу, что абсолютно все люди вокруг лишились ума (тут же вспоминаются строки из стихов группы «Агата Кристи»: «Давайте все сойдем с ума, сегодня ты, а завтра я...») и стали жертвами тайной демонической организации, которая стремится захватить человечество... Вот только неясно, кто действительно распрощался с «крышей» – местное население или все-таки главный герой? Впрочем, это уже не важно, так как начало конфликта положено. Супермен выходит на тропу войны, на тропу настоящей войны; в жестоком мире нет друзей и товарищей, есть только враги и мишени.



Жанр:	**Трехмерная изометрическая стрелялка**
Издатель:	**Ripcord Games**
Разработчик:	**Running With Scissors**
Требования к компьютеру:	**P-133, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95, SVGA**
Платформы:	**PC, Mac**

Разработчики назвали **Postal** «non-stop killing action-strategy psychological thriller» (безостановочный убийственный экшн-стратегический психологический триллер – каково, а?) и многое в их словах – это неопровержимая истина. Действительно, **Postal** представляет из себя изометрическую стрелялку (a la Crusader: No Remorse) с мощнейшим динамизмом и массой спецэффектов. Сомнительно только слово «strategy», так как если называть стратегией любую программу, где требуется пару раз выбрать подходящее решение, то format.exe – совершенно потрясающая стратегическая игрушка.



Мне кажется, что если бы название







«Blood» было бы не «занято» другой популярной игрой, то **Postal** был бы назван именно так. Кровь, кровь и еще раз кровь – вот девиз разработчиков. Кроме того, суть даже не в обилие этой жизненно важной составной части нашего организма, а в том, что игра буквально испещрена сценами «насилия и жестокости». Большинство убиенных даже не поворачивается язык назвать врагами – какие они там враги, это же самые настоящие жертвы! Обычные представители коммерческих структур (например, банковские служащие, клерки), лимитчики, алкоголики и другие – все они будут бегать в панике и молить о пощаде. Ну и что с ними делать? Правильно, добить, чтобы не мучились! Конечно, в игре присутствуют и по-настоящему опасные противники, но о них речь пойдёт чуть позже. А пока обратимся к внешнему виду **Postal**.



ГРАФИКА

В **Postal** представлено шестнадцать миссий, причём подход к созданию каждой из них был строго индивидуальным. Этим и компенсируется такое, казалось бы, небольшое число. Все background'ы отрисовывались художниками, и, как говорят разработчики, «никакие детали интерьера не повторятся дважды, все миссии полностью оригинальны и непохожи друг на друга». Размер каждого этапа колеблется от 6 до 14 полноэкранных скринов.

А все персонажи – это анимированные трехмерные модели. Фигуры всех участников поначалу кажутся мелковатыми (особенно после Dablo или того же Crusader: No Remorse), но зато на одном экране охватывается куда большая панорама боя; за счет этого дается хороший простор для тактического мышления.



Никаких «наворотов» с MMX и 3D-ускорителями не предвидится. **Postal** работает в стандартном разрешении 640x480 в палитре с 256 цветами.

Динамика игры во многом достигается за счет графики. Очень реалистично смотрится отбрасывание тела персонажа, после попадания в него пули; отлично реализован real-time lighting. Никаких исчезающих убитых противников – все они будут валяться в луже собственной крови до конца миссии! Многие игровые объекты несут в себе функциональную пользу, например, в домах и кустах можно прятаться. Кроме всего этого, разработчики реализовывают реалистичный дым и огонь, например, от горящих автомобилей.

Для того чтобы видеть противника, скрытого, к примеру, стеной дома, применяется технология x-ray (рентгеновское излучение). Насколько можно судить, это не специальный игровой прибор, а возможность самого движка показывать противника, которого по законам физики (отделен стеной или другим непрозрачным предметом) вы видеть не можете. Не уверен, но x-ray может напоминать чем-то «полупрозрачные» стены в Diablo.

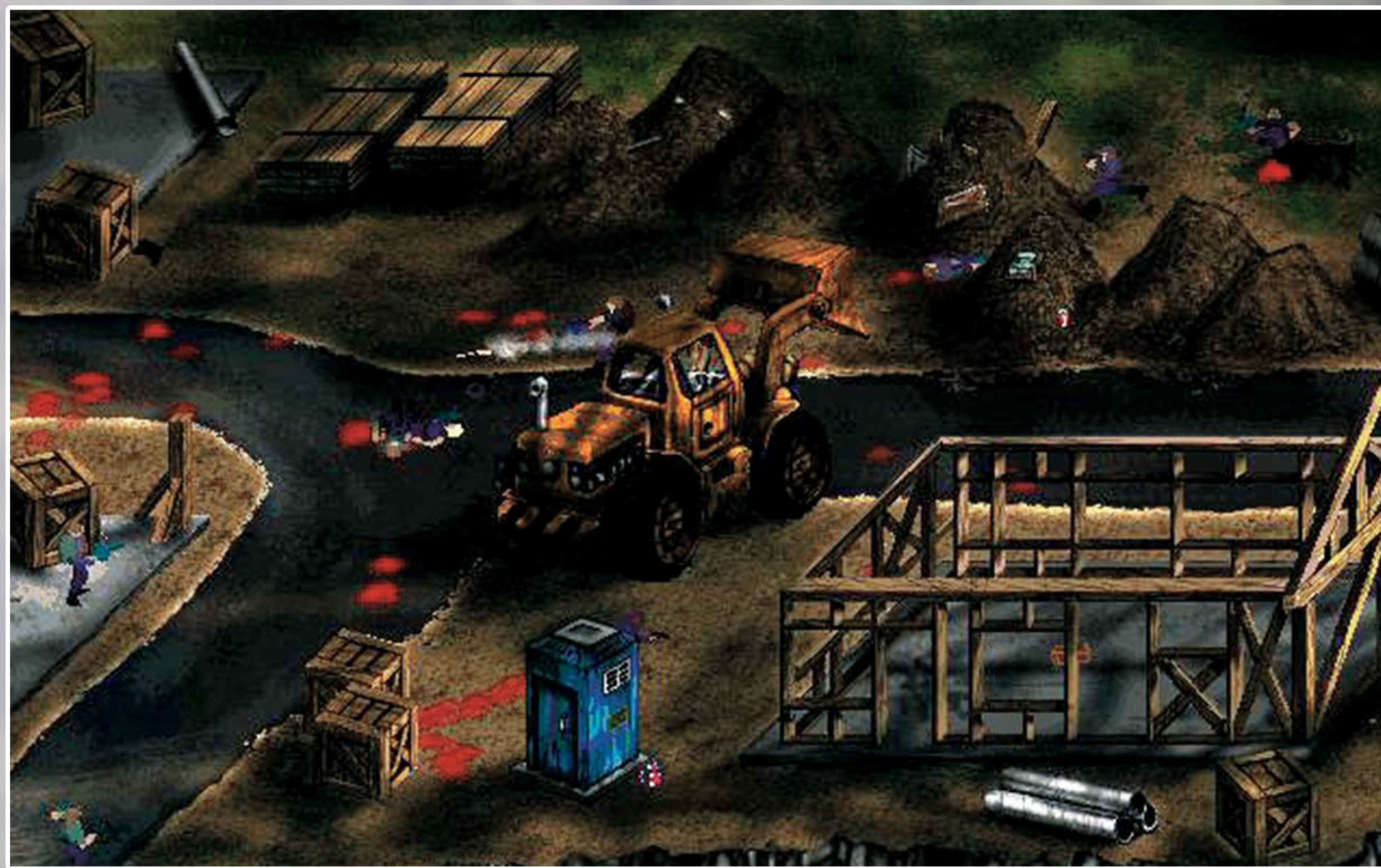
ВООРУЖЕНИЕ И ПРОТИВНИКИ

Оружие и противники – вот то, что больше всего привлекает в action-играх. **Postal** не является в этом смысле чем-то новым, разработчики уделили достаточно времени, чтобы сделать врагов максимально опасными, а оружие – крайне смертоносным.

Всех врагов и не перечислишь, кого тут только нет: и несчастные гражданские, которые волею судеб оказались в ненужном месте в ненужный час, и неотесанные шерифы, и команды быстрого реагирования, и полицейские, и солдаты, и просто вооруженные маньяки и любители острых ощущений.

Оружие вполне достойно тех, против кого оно будет применяться. От простого к сложному, от более-менее безопасного к самому смертоносному: дробовик (shotgun), одно-





зарядное охотничье ружье (single-shot hunting riffle), пулемет (machine gun), гранаты (grenades), самонаводящиеся ракеты (smart missiles). Кроме этого, есть и несколько видов вооружения, основанных на применении огня: старый добрый молотов коктейль (molotov cocktail), и огнемет (flame thrower). Наконец, особое место занимают мины, которых в игре четыре вида (обычная, с временной задержкой, срабатывающая при приближении и управляемая дистанционно). Особенно симпатичны мины, которые имеют дистанционное управление. В игре есть специальные камеры, с помощью которых можно любоваться на удаленные места (аналогичные были в Duke Nukem 3D). Самый подходящий вариант – разложить побольше таких мин, смотаться к наблюдательной точке и дождаться, когда на «минном поле» соберётся побольше врагов... Несложно догадаться, что надо делать дальше.



Вот ещё несколько особенностей сражения в **Postal.** Во-первых, советую прикрываться телами гражданских, очень часто они выступают как «живые щиты». Во-вторых, в игре частенько рикошетят пули, и это можно использовать себе на пользу. В-третьих, мины могут образовать «цепную реакцию», т.е. активизироваться от детонации взрыва близлажащих. Тоже имейте это в виду – эффект от такой цепочки потрясающий. Очень рекомендую не пропускать магазины, особенно те, где торгуют оружием и боеприпасами. Там можно разжиться новыми видами вооружения и амуниции к ним.

Места сражений, как уже говорилось выше, достаточно индивидуальны и непохожи друг на друга. Тотальное истребление врагов будет проводиться и в небольших поселках, и в городских парках, и в гетто (районы города, где живет дискриминированное по национальному признаку население), и в шахтах по добыче меди, и на военных базах, и на страусиной ферме. Если и этого покажется мало, то к вашим услугам удобный редактор, с помощью которого можно составить абсолютно новые уровни.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И MULTIPLAYER

Не секрет, что все головокружительные прелести графики часто окупаются немалыми системными требованиями. Вот и **Postal,** несмотря на то, что он использует всего лишь двухсотпятидесятишестицветную палитру и разрешение 640x480, требует Pentium 133 (миниум) и 16 Mb RAM (32 очень желательно). Игра работает на платформах Windows 95 и Windows NT 4.0. Звук – только шестнадцатибитный. Разработчики настоятельно рекомендуют использовать gamepad.

Postal максимально ориентирован на сетевую игру; реализованы все стандартные виды соединений – модем, локальная сеть, Internet. Пока неясно, сделают ли издатели для игры бесплатный сервер или будет использоваться LAN. Возможно, что воплотятся в жизнь оба варианта. В любом случае в **Postal** смогут принимать участие до шестнадцати человек.














Множество графических эффектов, шикарные задние фоны, разнообразие оружия и широкий ассортимент противников


Излишняя жестокость, высокие системные требования, небольшое чсло уровней, однообразие миссий


Жесткая и бескомпромиссная игра, с массой динамики и действия

7

Новости
Мультимедиа
От студии "СОЮЗ"



Развлекись Интерактивно

Новый CD-ROM:/ Роллеры

Повальное увлечение роликовыми коньками не могло остаться незамеченным мультимедиа индустрией.
Новый диск под названием "Роллеры" предназначается всем любителям этого модного занятия.
Основные разделы диска посвящены таким важным вопросам, как приемы катания (от простых до катания "агрессив"), выбору коньков и аксессуаров, а также реальному и виртуальному миру роллеров.
Что примечательно, все видео для этого диска создано специально, а запечатлен на нем не кто-нибудь, а самый "крутой" роллер Москвы Роман Дырин.
Права на распространение диска студия "Союз" предоставила компании "1С".
Тел: 737-9257



Новый CD-ROM:/ "Музыкальный Бункер"

Допустим, Вы хотите освоить основы музыкальной грамоты. Не для того, чтобы стать музыкантом (хотя, как знать), а так, для общего развития.
Непременно купите диск под названием "Музыкальный Бункер". Более доступный формы изложения материала даже трудно себе представить.
Учиться Вы будите на самой настоящей классической музыке, а именно на "The Beatles", "Pink Floyd", "Deep Purple" и на другой "правильной" музыке. Это позволит Вам грызть гранит науки, не раздражаясь от обилия примеров из русского народного творчества.

Права на распространение диска студия "Союз" предоставила компании "1С".
Тел: 737-9257



Анонс:/ Питерский Рок-клуб

С практически стопроцентной уверенностью можно утверждать, что Вы никогда не видели, не слышали и не читали того, что есть на этом CD-ROMе. Это действительно уникальные и эксклюзивные материалы легендарного ленинградского (по тем временам) рок-клуба, через который прошло огромное количество талантливых и интереснейших команд, таких, как "Аквариум", "Зоопарк", "ДДТ", "Кино".
Биографии и дискографии групп, видео и аудио материалы, редчайшие фотографии и документы - все это Вы найдете, прогуливаясь по воссозданному в 3D зданию питерского рок клуба.

Анонс:/ Митьки



При словах "living book" или "интерактивный мультфильм" первое, что приходит в голову, это детские сказки. Ну, а для взрослых судия "Союз" готовит новый (очень прикольный) CD-ROM "Митьки". Всплеск интереса к творчеству Митьков особенно сильно наблюдался не так давно, когда был выпущен нашумевший и очень успешный проект "Митьковские песни" ("Союз", CD, MC, VHS).
Но если Вы думаете, что тот же самый аудио и видео материал просто переложили на CD-ROM, то Вы сильно ошибаетесь. На этот раз Митьки нарисовали целый интерактивный мультфильм, полный шуток и приколов. Митьковские тексты, стихи, картины, песни и клипы также имеют место быть. В проекте принимали участие такие небезызвестные личности, как Вячеслав Бутусов, Юрий Шевчук, Борис Гребенщиков, Александр Ф. Скляр и многие другие. Так что все серьезно.
А вы как думали? Елы палы...



Лидер очевиден.

E-mail: dsprod@glas.apc.org WWW.SOYUZ.RU (095) 261-9953

Сергей ОВЧИННИКОВ

SEVEN KINGDOMS

Жанр:	**Трехмерная изометрическая стрелялка**
Издатель:	**Ripcord Games**
Разработчик:	**Running With Scissors**
Требования к компьютеру:	**P-133, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95,**

Сначала была D... Стоп, стоп, стоп. Думаю, что об этом читать вам уже давно надоело, вот только несчастные журналисты действительно не знают, как начинать статьи, посвященные самому популярному, самому ужасному и однообразному жанру на свете – стратегии в реальном времени. Игры, которые уже выпущены или готовятся к выпуску, настолько похожи друг на друга (по крайней мере, подавляющее их большинство), что вся кутерьма, заваренная вокруг них, постепенно начинает надоедать, и, что самое главное, не только нам, но и вам, а это говорит уже о некотором пересмотре вкуса аудитории. При этом каждый разработчик счел своим долгом обязательно создать это самое нечто, что лучше или не хуже, чем у других. И слава Богу, что не все руководствуются при этом принципами «графика+AI+реклама». Кое-что интересное у нас еще есть шанс увидеть. И это кое-что называется не иначе, как **Seven Kingdoms.**



Что нас всегда раздражало в этом жанре, так это примитивность построения игрового процесса, его чисто символическая организация. Именно эта символичность и является чуть ли не единственной причиной, по которой до сих пор может существовать пошаговая стратегия, так как только в ней многоаспектность игры, ее сложность и объемность ничуть не мешают, а только делают сам игровой продукт увлекательнее. Скажете, что в реальном времени подобное невозможно, что это превратит игру в совершенно неповоротливый и абсолютно неиграбельный продукт? Господин Тревор Хан (Trevor Khan), между прочим создатель самой полной и самой сложной игры-бизнес-симулятора Capitalism, думает иначе. Он намеревается поразить нас всех игрой, которая выйдет из рамок аркадности, сдерживающих real-time стратегию, которая заставит играющего заниматься не многочисленными дерганиями мышкои по столу, а настоящей работои мысли, чистой стратегией. И все это не в пошаговом режиме, а в реальном времени.



Для столь грандиозного замысла необходима и довольно крупная масштабная сюжетная идея. **Seven Kingdoms,** как совершенно справедливо говорит перевод названия на русский яз-ык, открывает перед игроком мир семи королевств, одно из которых пр-инадлежит угадайте кому? Почему-то со словом королевство у нас ассоциируется сказочный мир, наполненный магией, добрыми и злыми волшебниками, эльфами, гномами и прочей «чистью и нечистью». Однако создатели игры решили придерживаться большего реализма во всем, поэтому фэнтезийных элементов не так уж много, и сам процесс сложного развития собственного королевства идет почти без участия потусторонних сил. Сначала было семь наций и семь их правителей, в конце должен остаться только один – предпочтительнее представитель той расы, за которую играете вы. Расы – это не просто цвета формы юнитов и даже не по-разному нарисованные картинки одних и тех же персонажей. Это, если хотите, варианты образа жизни. Греки сильны в торговле, майя достигли необычайных высот в своем духовном развитии и уже почти могут общаться с богами, персы известны своей жестокостью и военной мощью, викингам нет равных в морских баталиях. Все преимущества, конечно, условны, и при желании можно каждую расу поднатаскать в любом деле. Схемы развития



в принципе одинаковы, и поэтому типы зданий, доступных для постройки практически совпадают у каждой расы. Сама игра в боль-



шей степени замешена на экономике, чем на военных действиях, что придает ей большую схожесть с непревзойденной Civilization. Каждый начинает с небольшого форта и минимума ресурсов и должен посредством военной ли тактики, экономического ли гения, торговли, шпионажа ли, но одержать победу над остальными участниками. Всего на одной карте, которую, кстати, можно случайно генерировать, возможно сосуществование сразу семи соперников, и это открывает широчайшие возможности дипломатии и разного рода политическим хитростям. Доступны все роды союзов, стратегических альянсов, военных соединений, политических деклараций и так далее. Кроме политики, необходимо заниматься формированием боеспособной армии, мощного, способного дать отпор противнику флота, а также созданием торговой сети, которая сможет поддержать все вышеуказанные начинания огромнейшими финансовыми вливаниями, которые, смею вас уверить, обязательно понадобятся. Шпионаж, конечно, не самое похвальное занятие, но, как говорится, цель оправдывает средства. Ну а цель у нас, сами понимаете, самая благородная: освободить народы мира от гнета плохих государей, и, разумеется, заменить этот гнет на хорошую эксплуататорскую деятельность нового правителя.



Теперь немножечко о самом механизме воплощения мечты в реальность. Что хорошо в этой игре - это свобода выбора деятельности. Совершенно необязательно возиться с политиками и дипломатами, победа возможна и с помощью создания мощнейшей армии, подпитываемой огромной ресурсной базой, созданной на собственных ископаемых (если еще и лень заниматься торговлей). Эта армия просто сметет все государства с лица континента и вы по праву назовете себя правителем всего и вся. А если военная деятельность тяготит вас, станьте мирной торговой державой, постройте большое количество портов, соедините их с торговыми городами, проложите маршруты для караванов, и все сопредельные государства с удовольствием будут пользоваться вашими торговыми посредническими услугами. Еще можно построить сырьевую державу, которая бы добывала большую часть мировых полезных ископаемых и продавала их по очень завышенным ценам всем остальным. Не исключено, что вам захочется стать правителем мощной военной державы, с крупнейшим торговым потенциалом и огромным количеством природных ресурсов. Что ж, это немного сложнее, но тоже возможно. Решать вам.



Необыкновенно оригинально реализована возможность пополнять свое население. Это не настолько примитивно, как в WarCraft, где вы просто покупали себе работников, и они за минуту-полторы строились в каком-то здании сомнительного происхождения. Это слишком непохоже на настоящую жизнь и потому неприемлемо для **Seven Kingdoms.** Здесь источником рабочей силы служат крестьяне, живущие в самых обыкновенных деревнях и поселках. Однако эти крестьяне совершенно независимые люди и просто так на вас работать не согласятся.

К тому же они могут принадлежать к другой расе, и тогда разговор с ними будет максимально усложнен. Существует несколько способов распространить свое влияние на избранный вами населенный пункт. Один способ, самый простой и самый сложный, заключается в следующем: нужно просто взять крупную армию и войти в деревню силой, заставить той же силой всех людей в этой деревне работать на вас. Однако этот путь чреват многими осложнениями. Крестьяне из-под палки работать не любят, и поэтому их продуктивность вас неприятно удивит, если вообще удастся заставить их работать, ведь может попасться и какой-ни-









будь упрямый народец, который предпочтет смерть в сражении своему порабощению, и, помимо потери важной деревни, вы можете лишиться и доброй части своего войска. Вернее всего все-таки мирный способ. Конечно, он не настолько быстр и может вообще не принести результата, да к тому же и стоить будет больше, но зато этот вариант может стать наиболее эффективным в случае успешного выполнения плана. Необходимо прежде всего в непосредственной близости от деревни построить какое-нибудь сооружение, например, рынок или казармы. Затем неплохо бы послать в деревню шпиона, который не жалея красок расскажет жителям о том, как замечательно и спокойно живется в вашем королевстве. Если же пустить через деревню какую-нибудь торговую ветку, то результат придет еще быстрее. Жители скорее всего согласятся примкнуть к вашей растущей империи и станут частью вашего народа. Дань же за охрану их владений от чужеземцев можно брать деньгами, воинами или же рабочей силой. Со временем, когда ваша наука начнет быстрое развитие по пути технического прогресса, неплохо бы начать образовывать своих жителей с помощью постройки школ и культурных заведений. Поверьте, ваши труды не пропадут даром, и образованные люди смогут значительно квалифицированнее и быстрее выполнять любые работы. Они же смогут стать и более искусными воинами.

Важным аспектом игры является торговля и добыча природных ресурсов. Торговые отношения между странами являются основой для их политических взаимоотношений, так как ни один ваш соперник не захочет объявлять войну, если зависит от вашего государства в сырьевом или торговом плане. По всей территории вашего государства разбросаны месторождения, которые могут стать при должном внимании неплохим источником доходов. Однако для этого необходимо немало сделать. Прежде всего нужно построить шахту, после чего заняться добычей и переработкой материала, затем распределить его между производством необходимого товара, складами и рынком. Торговать можно как изначальным сырьем, так и конечными продуктами производства.



Само собой, товар принесет большую прибыль, но требует дополнительных вливаний, как денежных, так и человеческих. Можно построить мануфактуру или же просто экспортировать сырье, покупая потом готовый товар за границей. Все эти операции тесно связаны и с вашей собственной безопасностью. Вам придется решать, стоит ли ставить свое государство в зависимость перед другими державами, какой бы она, эта зависимость, не была – пищевой, сырьевой, оружейной. Как вы уже наверняка поняли, система управления государством очень хорошо развита и учитывает всевозможные варианты подхода к самым различным проблемам. В принципе ничего другого от создателя Capitalism ожидать было нельзя.

Что касается фантастических сказочных аспектов, то их действительно немного. Существуют семь различных богов, расположение которых можно заполучить, добыв артефакт – манускрипт с молитвой каждому из богов. Чтобы заполучить его, придется немало попотеть, сражаясь с огромным монстром, охраняющим это сокровище. Помимо артефакта в пещере у босса (можно назвать и так) можно найти еще и некоторое количество дензнаков, а также всякие там драгоценности и прочие предметы быта. Если построить храм и поместить в него артефакт, то один из богов станет всячески оберегать и покровительствовать вашим гражданам. Но вот если артефакт кто-нибудь украдет, то вам придется несладко, так как божество может на вас разгневаться.



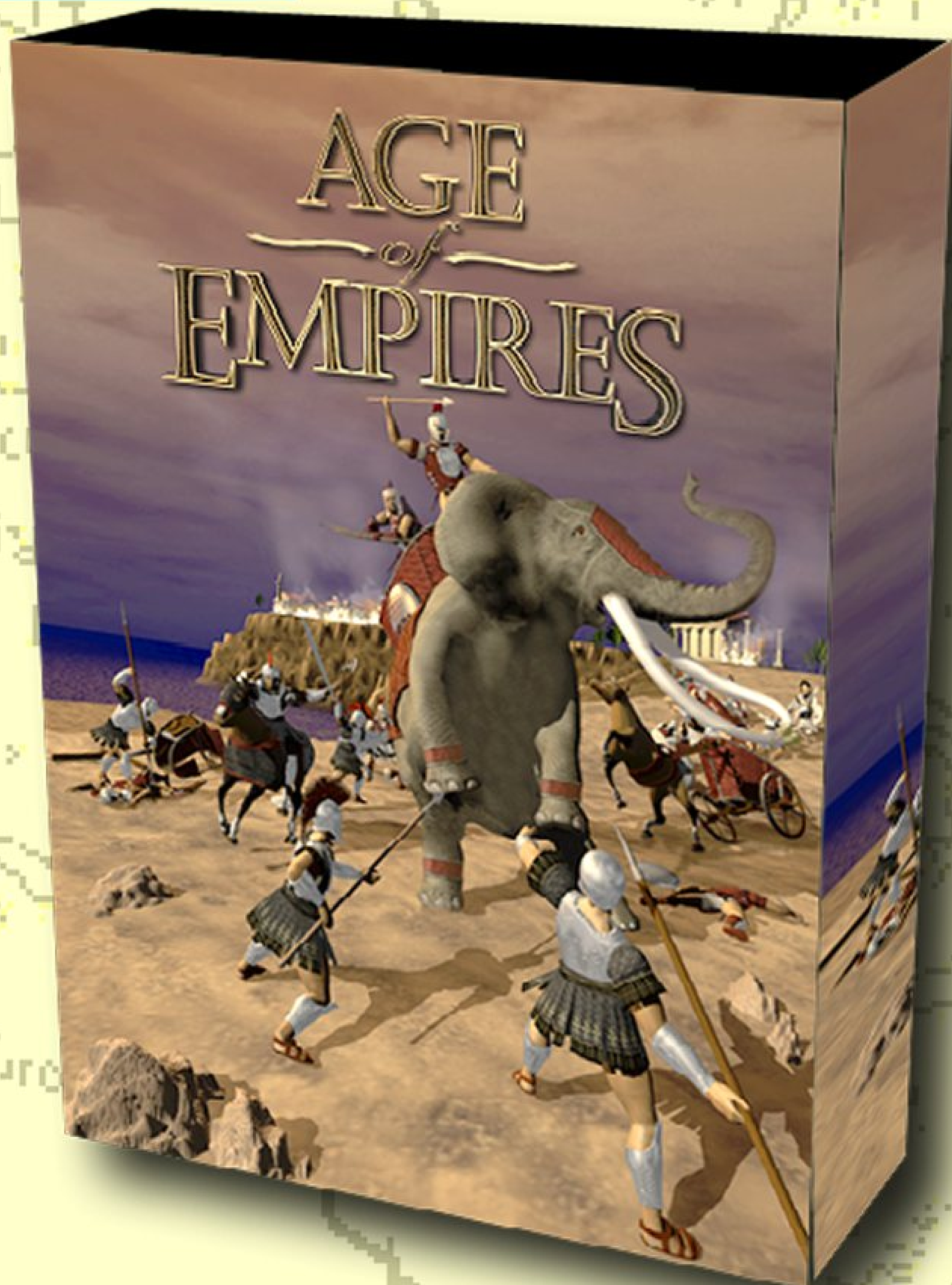
Теперь немного о технических сторонах воплощения замысла игры. Графически, к сожалению, ничего особенного игра из себя не представляет. 800*600 Hi Color – это сейчас уже никого не удивляет. Территория плоская, здания несоразмерны с величиной юнитов. Единственная приятная и необычная сторона, кстати, имеющая весьма большое влияния на собственно игровой процесс, – это динамически изменяющиеся погодные условия. Дождь, снег, облака – все это нам гарантируется. Будут даже моделироваться различные катаклизмы в виде цунами, смерчей и землетрясений. А влияние это все оказывает самое прямое, особенно на сельскохозяйственные аспекты игры. Холодно, много дождей - вот и лишились вы урожая в этом году.

В отличие от большинства стратегий в реальном времени, **Seven Kingdoms** не построена на миссиях или заданиях; вся игра проходит на одной карте, правда, очень большой, богатой всякими сюрпризами. Вся ваша жизнь пройдет на этой карте, и эти леса, поля и горы увидят историю превращения маленького городка в огромнейшую империю. Интересно – это не то слово. Вот как можно выразить мое впечатление от этой игрушки. Думаю, что именно подобные продукты способны возродить доброе имя стратегии, именно эта игрушка сможет, если будет так хороша, как собирается быть, занять место на Олимпе стратегических игрушек, вместе с Civilization, Heroes of Might & Magic, WarCraft и D…









Сергей ОВЧИННИКОВ

AGE of EMPIRES

Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Microsoft**
Разработчик:	**Ensemble Studios**
Требования к компьютеру:	**P-60, 8Mb RAM, SVGA, 2x CD-ROM, Win'95/NT 4.0**

Civilization... Это сладкое сочетание звуков уже давно не дает покоя множеству любителей стратегии. До сих пор шедевр дизайнерского гения Сида Майера, теперь еще и укрепленный популярностью своей второй части, продолжает удерживать верхние строчки в хит-парадах по всему миру, в то время как оригинальной игре уже исполнилось более пяти лет. Уже чувствую, как забились сердца поклонников Civilization. Еще бы, неспроста автор начал статью с разговора об этой прекрасной игрушке. Неужели тут пахнет продолжением? Спешу вас обрадовать и разочаровать. Пахнуть-то пахнет, но вовсе не продолжением, а совершенно новой игрушкой, выполненной в самых лучших традициях Civilization, но перенесенной в суетливое, опасное, самое что ни на есть РЕАЛЬНОЕ время. Шедевр сей называется Age of Empires, а разобрать его по косточкам и является нашей первоочередной задачей.

Прежде всего хочу дать добрый совет всем «поклонникам» программного обеспечения от известной вам фирмы: все-таки прочитайте хотя бы парочку абзацев, а еще лучше, взгляните на саму игрушку. Кто знает, может быть, ваше отношение к Microsoft изменится? А может, и нет, потому что игра все-таки — не родное детище этой компании, которая лишь является пусть и крайне ответственным и въедливым, но всего лишь издателем.

Age of Empires совершенно обычная, но очень-очень масштабная, красивая и выверенная стратегия, да еще и в реальном времени. Интереснее всего в ней то, что фактически игровые аспекты из известной всем Civilization впервые применены почти в полной мере в игре, которая по сути своей является чем-то наподобие WarCraft. А то как же: реальный режим времени, юниты, строительство, война - все сходится. Но не все так просто, и расхождений с классикой как пошагового, так и реального режима времени здесь более чем достаточно.

Конечно, то, что в создании игры принимала участие фирма (см. выше), которая, мягко говоря, не блистала выдающимися продуктами ранее, несколько настораживает, но в то же время и заставляет хотя бы поинтересоваться, что, мол, они выкинули на этот раз. В принципе то,



что игра получилась очень и очень хорошей, совершенно неудивительно, ведь, обладая такими финансовыми и маркетинговыми возможностями, нельзя в конце концов не создать что-либо приличное. Однако речь все-таки идет не о Microsoft, а о самой игре.





Вам предлагается возглавить прямо-таки не слишком многочисленную, но зато очень многообещающую нацию, и привести ее к мировому господству. Все это посредством постоянного развития военной, научной, торговой, дипломатической областей. Рас всего двенадцать, однако различия между ними носят, скорее, чисто косметический эффект.

У кого-то чуть-чуть лучше с дипломатией, кто-то чуть-чуть быстрее рубит лес и так далее. Но не в расах дело, а в том, насколько широки их горизонты развития и познания. Каждая из рас может пройти четыре ступени развития, от Каменного Века до уже более близкого к современности Железного. Конечно, жаль, что ракету на Альфа Центавра запустить не удастся, да и ядерные бомбардировки близлежащих населенных пунктов — не более чем очень смелая фантазия, но зато даже в пределах этого не слишком технически продвинутого промежутка времени любому игроку предоставляется огромное пространство для всевозможного действия. И если все пойдет как надо, то ваши туповатые и медлительные первые ополченцы с каменными ножами в конце концов станут закованными в броню прекрасно вооруженными бойцами, готовыми сражаться с любым противником. В чем состоит вся прелесть игры, скажем, в WarCraft II? Наверное, это бои, вылазки в стан противника, применение всяческой магии, в конечном счете причинение как можно больших неприятностей противнику. В **Age of Empires**, по крайней мере с моей точки зрения, наибольший интерес представляет именно развитие своего племени, отстройка своей столицы, которая при не слишком компактном расположении вообще может занять где-то около четверти всей карты (мне, по крайней мере, это удавалось). Если учесть, что и противник строит не меньше, то получается, что территория вашего сосуществования оказывается сильно урбанизированной, что, конечно, не может не привести к резкому обострению политической обстановки.



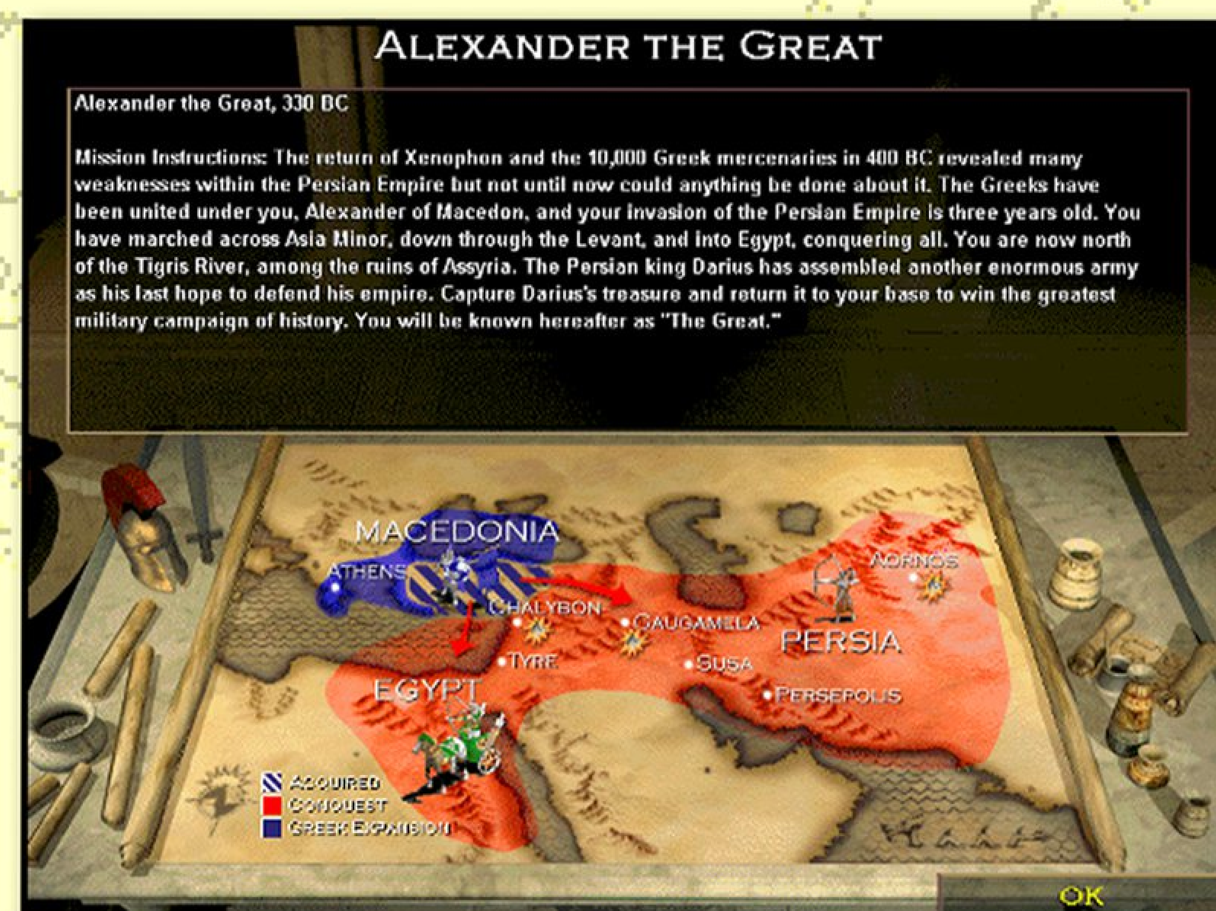
Схема развития очень напоминает вариант из стратегий в реальном времени. Игрок строит одно здание, после чего ему открываются опции улучшения существующих построек и создания новых. Однако количество и структура этих усовершенствований и вообще количество доступных строений уже не дают столь четкой уверенности в происхождении всей системы. Классическая схема: «Изобрети это, и сможешь строить то, что даст тебе возможность продвинуться еще дальше, и так до бесконечности» явно взята все же из пошаговых стратегий, в которых, в отличие от их реальновременных собратьев, сложная схема развития науки и техники всегда была отличительным признаком.

Количество доступных для постройки зданий приблизительно равно двум десяткам, причем каждое из них не только может выполнять свою первоочередную функцию, но также участвует и в выполнении промежуточных задач. Количество же юнитов значительно больше (где-то около пятидесяти), однако реально действовать в пределах одной эпохи могут опять-таки около двух десятков, так как в **Age of Empires** реализован также и алгоритм автоматического изменения характеристик, а часто даже вида и названия юнита с каждым новым касающимся его научным открытием. Многообразие военной техники просто поражает воображение. Имеются лучники, легионеры, бойцы с мечами и копьями, катапульты, баллисты, боевые слоны, причем









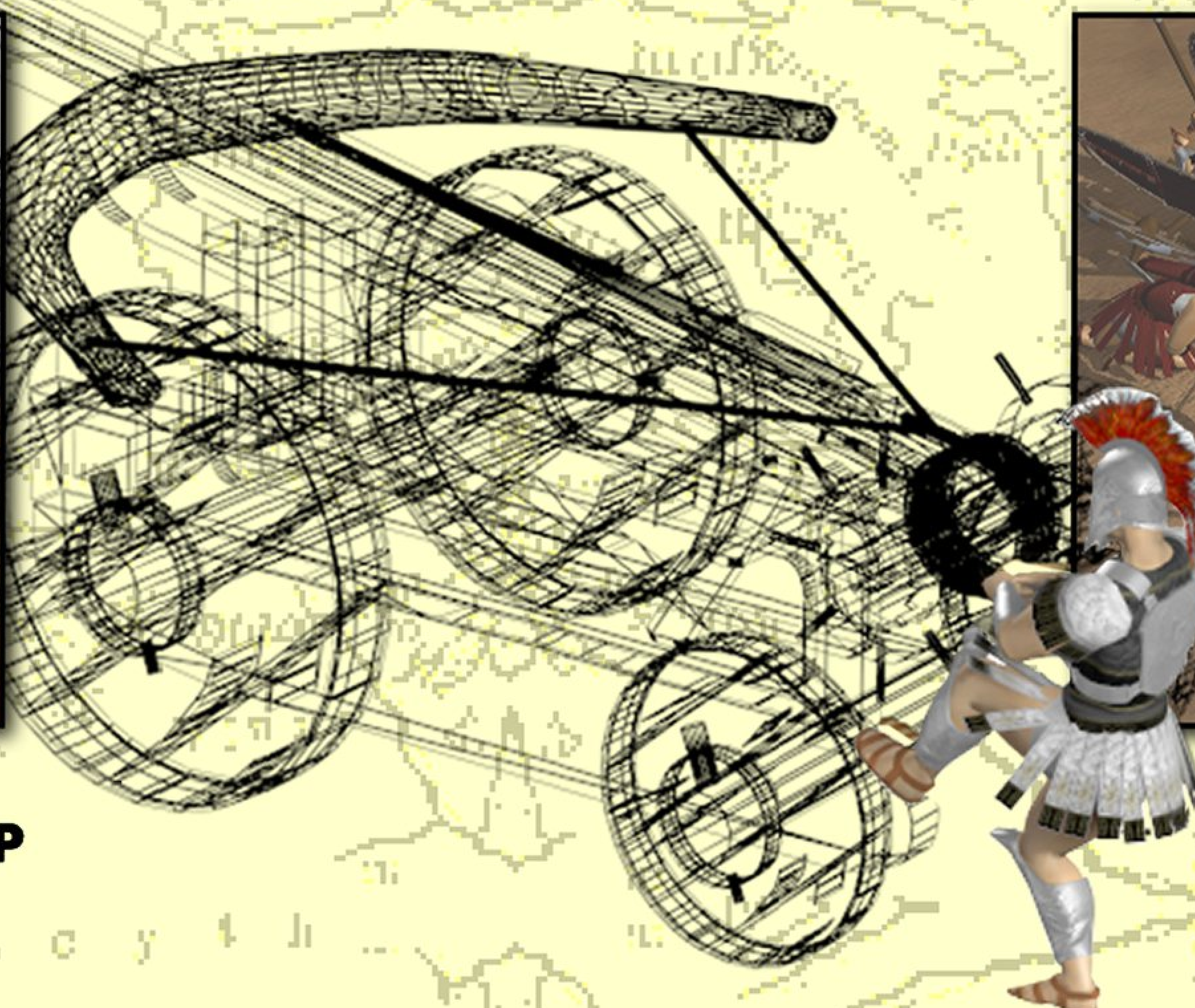
еще и с лучниками на них, или даже миниатюрными катапультами. Морские вооруженные силы также весьма представительны: вам доступны любые корабли от маленьких полувоенных ладей до огромных длиннющих трирем со стоящими на них дальнобойными баллистами. Гражданские типы юнитов также имеются. Самой главной движущей силой вашего прогресса служат обыкновенные поселенцы-работяги, которых можно штамповать в любых количествах, единственным сдерживающим фактором является наличие свободного жилья (аналог ферм в WarCraft).

Именно эти трудяги возводят укрепления, строят храмы, кузницы, фермы, орудийные башни, казармы и все прочие постройки. Они же добывают все виды ресурсов, включая пропитание, а также охотятся на диких зверей, например на львов, на которых, между прочим, ни один военный юнит даже внимания не обращает (один из наиболее серьезных проколов в игре).

Строительство вашего городка и развитие нации в целом — достаточно ресурсоемкое занятие. Не справившись в этом аспекте с условностью стратегических игр в реальном времени окончательно, создатели игры тем не менее предлагают нам аж четыре вида ресурсов, которые добываются несколькими способами. Самыми важными на первых порах становятся дерево и некая совершенно абстрактная пища (сразу вспоминается известный анекдот про «полкило еды» в советском магазине). С деревом все более или менее ясно. Необходимо найти лес и рубить, рубить его нещадно, все равно он не растет, пройди хоть тысяча лет. Деревья — это вам не тибериумовые месторождения, возобновлению и пополнению не подлежат. Дерево растет в виде отдельно стоящих пальм и кустарников, а может, и скрываться в огромном темном лесу. В любом виде оно пригодно к употреблению, стоит только послать крестьянина его рубить. Интересная деталь: крестьянин не поступит так тупо, как пеон в WarCraftII, он сначала СРУБИТ дерево, а потом уже будет его разрубать на части, что значительно удобнее, чем заниматься отстругиванием коры.

С пищей все значительно сложнее и тем интереснее. Пища как таковая имеется в нескольких видах. Частично она разгуливает по вашей территории в виде симпатичных таких маленьких ланей, а также огромных и довольно раздражительных слонов. Еще эта самая пища может резвиться в море, недалеко от берега, представляя собой, как вы уже догадались, косяки рыбешек. Самый сложный и занудный путь —









выращивание овощных культур на собственной ферме, где созревание плодов вашего труда происходит постоянно, с умеренной скоростью около одной у.е. пищи в секунду. Все это еще необходимо убрать в закрома родины, чем, собственно, и занимаются посланные на уборку ваши колхозники. Такой способ пополнения съестных запасов подходит тогда, когда ресурсы природы начинают исчерпываться, а пока они имеются, можете смело эксплуатировать мясо животных и рыб. Процесс заполучения мясных изделий выглядит крайне интересно, ведь до некоторого момента все они еще живые и соответственно требуют умерщвления. Ваши крестьяне вооружаются копьями и метают их в беззащитных ланей, каждая убитая превращается в ценный источник пищи. Со слонами сложнее, хотя источник пищи из них значительно больше. Дело в том, что беззащитными их назвать никак нельзя, скорее они покажутся жуткими кровожадными тварями, особенно после того, как растопчут в гневе парочку ваших работников. Видимо, ради этой радости охоты на слона разработчики и запретили всем военным юнитам нападать на животных, так как в этом случае бой был бы неравным. Последний компонент диеты вашего племени, морепродукты, ловится прямо в воде с ваших рыболовецких судов.



Еще два ресурса: камень и золото. С камнем все, конечно, ясно. Ищем скалу и начинаем понемногу отбивать от нее кусочки. Золото же может быть либо добыто в шахтах, либо являться вашей прибылью от торговых операций, весьма и весьма доходных. Военным действиям в игре отводится несколько вспомогательная роль, они слишком часты в процессе игры, однако могут полностью изменять обстановку. Вы можете без проблем объединять в группы любое количество ваших воинов, однако управление ими станет несколько затруднено, так как механизм передвижения юнитов по карте большими группами, как и в большинстве других подобных игр, работает не слишком точно. Юниты начинают уступать друг другу дорогу и так далее, пока оба не погибнут во внезапно начавшемся бою, не успев совершить ни одного удара по противнику. Графика в игре просто великолепна, и, несмотря на изометрический вид, вся анимация сохраняется очень четкой и плавной. Варианты разрешения экрана предназначены для владельцев всех мониторов и видеокарт: от 640x480 до 1024x768.



Перед тем как подвести итог, скажу несколько слов о многопользовательском режиме. В **Age of Empires** играть друг против друга особенно интересно, так как можно задействовать все элементы сложной системы развития, в результате получив стороны, обладающие разными преимуществами, что крайне обостряет ход борьбы. Также возможны и сценарии, в которых нет баз, а имеются только огромные, расположенные на всей карте армии противников. Такие баталии в реальном времени приобретают новый смысл, давая игрокам возможность выбора между действиями на тех или иных позициях, не давая времени осуществить все возможные комбинации действий.

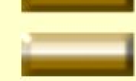
Microsoft, наконец, пусть и не создала, но донесла до нас хит, который, вне всяких сомнений, является очередным шагом вперед для всего жанра стратегии, еще больше объединяя такие поначалу непохожие пошаговые стратегии и стратегии в реальном времени. Думаю, что эта игра может стать одной из самых любимых и популярных, не только критиками и всякими абстрактными игроками, но лично вами. 



В AGE of EMPIRES можно было поиграть еще на Е3

 **Уникальное сочетание аспектов пошаговых стратегий и игр в реальном времени, удобный интерфейс, красивейшая графика**

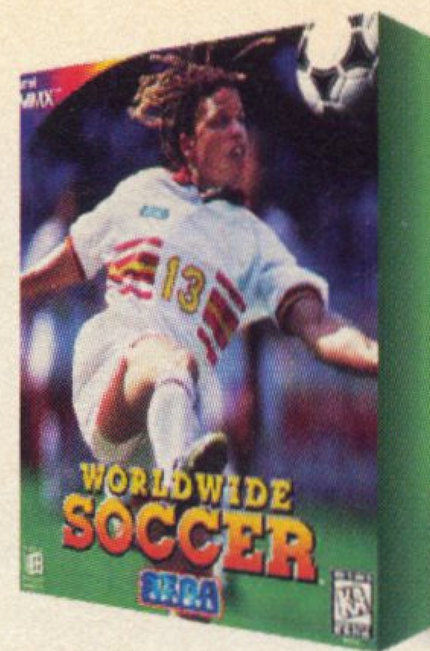
 **Местами несколько несуразное поведение юнитов**

 **Одна из выдающихся современных игр**

9 1/2

WORLDWIDE SOCCER '98

Дмитрий РЕЗНИКОВ





Фирма Sega переживает нынче не самые лучшие времена. Возможно, из-за не самых великих успехов ее приставки Saturn, в чей гроб с удивительным постоянством вколачивают гвозди Sony с

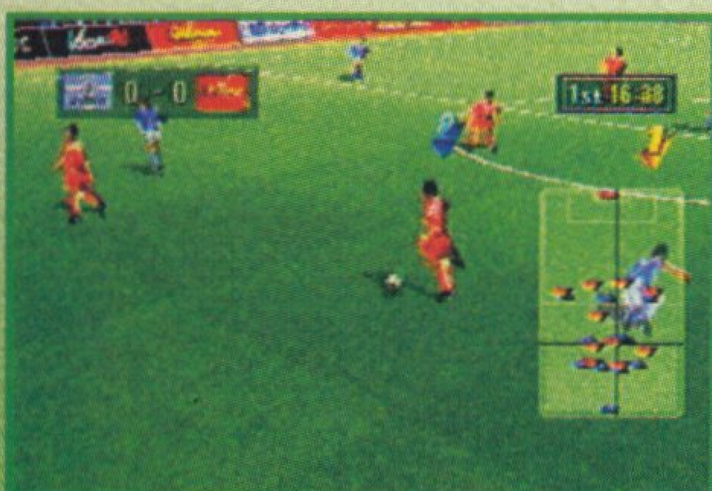


Nintendo, она все более активно стремится пойти по следам компании 3DO, которая теперь уже окончательно перешла в область компьютерных игр. Возможно, впрочем, что Sega стремится привлечь внимание к своему непопулярному творению путем перевода лучших сатурновых игр на PC, тем самым убеждая народ в необходимости купить видеоприставку нужной марки.

В любом случае Sega обгоняет всех, уже сейчас выпуская игрушку, определенно ориентированную на грядущий чемпионат мира по футболу. Собственно, для обладателей приставки Saturn Worldwide Soccer не является чем-то новым или необычным, так как это не новая марка (хотя более молодая, чем FIFA International Soccer). В прошлом году сатурновые видеофутболисты гоняли мяч в Worldwide Soccer '97, а уже летом японцы (у которых, как известно, год для любителей современной техники наступает значительно раньше, чем в других странах) принялись играться в Victory Goal '97, который к моменту появления в мире уже переименован в **Worldwide Soccer '98.** Для видеоприставки это не какая-то новая игрушка, а лишь немного улучшенная старая – учтены предложения и комментарии игроков и немного улучшен интерфейс.

Ну а так как у разработчиков это дело не заняло много времени, то они потратили оставшееся на более глобальную задачу перевода игры на PC. В результате получилась некая... хм... игра. Возможно, она и является хитом на видеоприставке, но у обладателя компьютера, скорее всего, вызовет небольшое недопонимание: а зачем вообще было все это делать? Ну, круто. Ну, бегают мужики, мячик гоняют. Ну, можно играть в сети. Ну, нет багов и игрушка сделана довольно хорошо. Ну и что? Все это, только значительно лучше, уже много лет делает съевшая на спортивных симуляторах не одну собаку Electronic Arts, которая, уж не сомневайтесь, не пропустит такое немаловажное событие, как чемпионат мира во Франции. Понятно, что многие мелкие и малоизвестные фирмы будут пытаться урвать свой небольшой кусочек футбольного пирога, но видеть среди них такого гиганта, как Sega! То, что есть хит на приставке, редко становится хитом на PC, особенно когда это не какая-то оригинальная и необычная игра (вроде Need for Speed). И уж Сеге-то этого не знать – вспомните Daytona USA! Тем более что Worldwide Soccer не был таким уж хитом на Сатурне. Да, его капитально разрекламировали и народ в него много игрался (отчасти из-за отсутствия конкуренции), но тем не менее в версии 97-го года нашлось достаточно недоделок, чтобы поработать перед выпуском нового варианта. Больше всего нареканий игроков в WWS'97 было по поводу весьма странного поведения вратаря – любил ворон посчитать, и потому можно было примерно за пять минут вычислить совершенно стопроцентный способ его пробивать.

Соответствен-







Жанр:	**Спортивный симулятор**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sega**
Требования к компьютеру:	**P-90, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95 + DirectX 3.0**

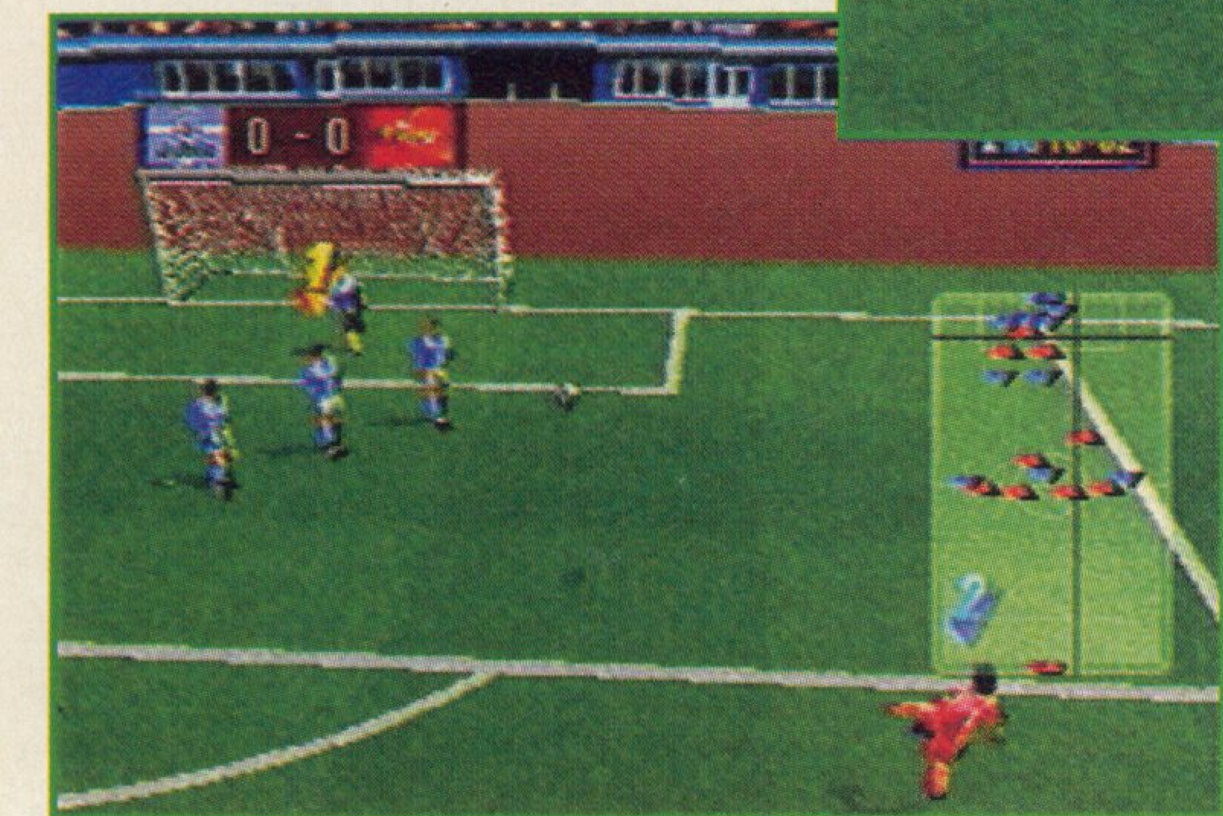




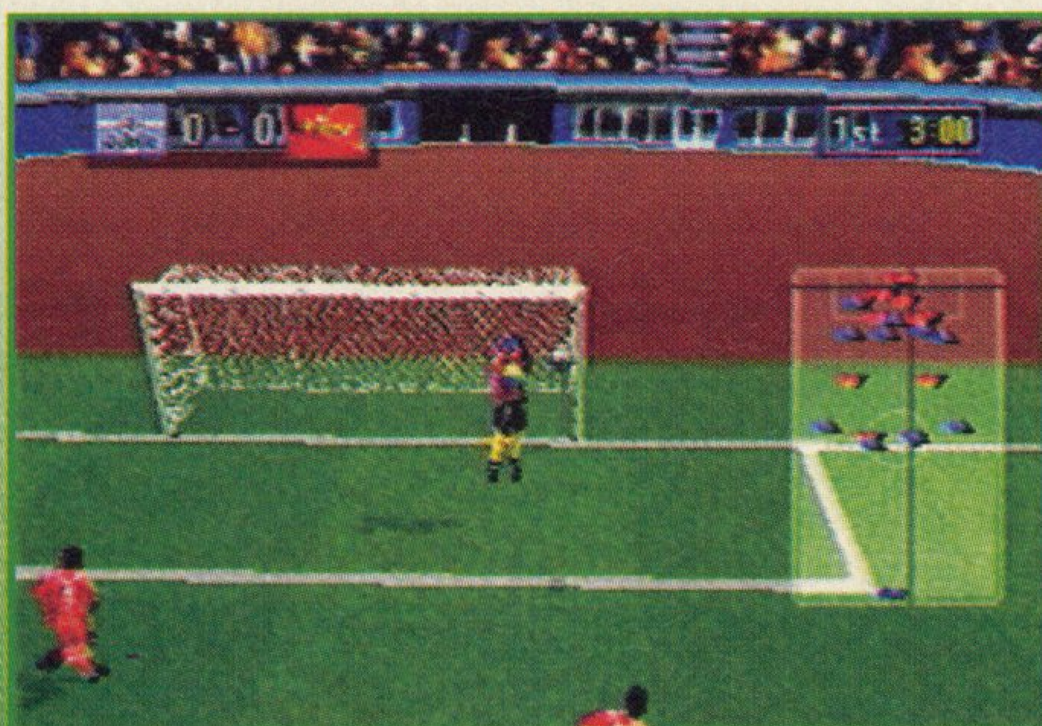
но в версии 98-го года эта проблема ликвидирована – AI усилен именно в области защиты своих ворот. В остальном **Worldwide Soccer '98** – чистый аналог игры для видеоприставки. Естественно, что не тормозит он только на весьма сильном «Пентиуме», а управляется тремя кнопками...



Трехкнопочностью в Worldwide Soccer отличается не только сам процесс игры, но и все, что его окружает. Какие-либо намеки на серьезную стратегию тут отсутствуют. Даже то, что сейчас считается нормой для любой футбольной игры, а именно возможность замены игроков, выбора командной стратегии и расстановка игроков тут сведена к какому-то странному минимуму. Вернее сказать, к странному максимуму. Вы можете редактировать способности игроков и таскать их из команды в команду (между матчами), но не можете менять игроков во время игры и устанавливать стратегию команды. Это едва ли понравится старым фанатам спортивных игр, но, с другой стороны, сможет заинтересовать тех, кого как раз процесс настройки команды перед матчем больше всего напрягает.



Что касается игры, тот тут все полностью соответствует нынешним видеоприставочным стандартам. Все игроки – полигональные обьекты, немного корявые (представьте себе футбол с участием всех персонажей из Tomb Raider), но это не беда – так нынче положено. Не очень шикарно сделан сам стадион и тени игроков, хотя последними Sega ну очень гордится. Дело в том, что игра может происходить либо днем, либо ночью, и соответственно меняется количество теней от игроков. Чем тут гордиться – не знаю, помнится, все это есть в FIFA Soccer'е образца 1994 года (на 3DO), но оставим это Сеге. Скажу только, что по полю бегают игроки, а тени - от бревен (см. иллюстрации).



В игре представлено некоторое количество команд с разных континентов - особенно много европейских (хотя все равно далеко от реальной картины). К сожалению, количество команд от каждого континента в Сеге мотивировалось в основном соображениями дизайна, а не логики, и поэтому в игре появились некоторые загадочные команды из разных банановых стран, но нет некоторых других, в общем, далеко не последних в мире. Я, конечно, понимаю, что Эль Сальвадор с Коста Рикой в футболе просто мастера, но все же почему-то думаю, что Израиль с Украиной, да и Литва тоже, им бы понавкатывали банок. Ну и радует, конечно, расстановка команд по группам – пять команд с Британских островов попали в четыре разные группы. Особенно учитывая, что под каждую группу авторами нарисована карта, якобы претендующая на географическую точность (и при этом цельная). Ну и стоит ли говорить, что, так как у **WWS'98** нет лицензии FIFA, то составы команд – выдуманные?

Режимы игры – традиционная товарищеская встреча, чемпионат с подгруппами и просто чемпионат навылет. Удачное новшество, доселе невиданное, – специальный режим тренировки пенальти. Эдакая «Бонза» от Сеги, только, к сожалению, денег тут нельзя выиграть.

Еще одна большая гордость Сеги – это постоянный голосовой комментарий. Скажу честно, сперва ну очень радует. Мужик за кадром хорошо поставленным голосом говорит всякие фразы, а не просто называет игроков, выдает всякие комментарии по происходящему, и единственное, чем он отличается от настоящего комментатора, - это тем, что не вдается в исторические подробности и не обсуждает решения судьи (который, кстати, тут кардинально никогда не ошибается, а пора бы сделать игру, где бы можно было симулировать нарушения правил). Однако уже матчу к третьему начинает хотеться заткнуть комментатору наконец рот, потому что говорит он все время совершенно одно и то же (особенно достают возгласы типа «Оооооо!!!» и «Ууууу!!!»). Правда, не то и не тем голосом, что в прошлогодней версии. А что до рева трибун, то он, конечно, присутствует, но только опять же создается ощущение, что зрители смотрят совсем другой матч. Типа, мы тут развлекаемся рядом со стадионом, а там игра идет по-настоящему. Нередко голевая атака встречается тишиной, а перепасовка в центре поля - возбужденным гулом (но никак не свистом).

В общем и целом, **Worldwide Soccer '98** – это нормальный футбольный симулятор. Если у вас нет футбольного симулятора, этот сгодится. Но на хит сезона явно не тянет.






Нет явных глюков


Нет ничего оригинального и интересного – даже лицензии FIFA


Футбольный симулятор среднего качества

5



Михаил РАЗУМКИН



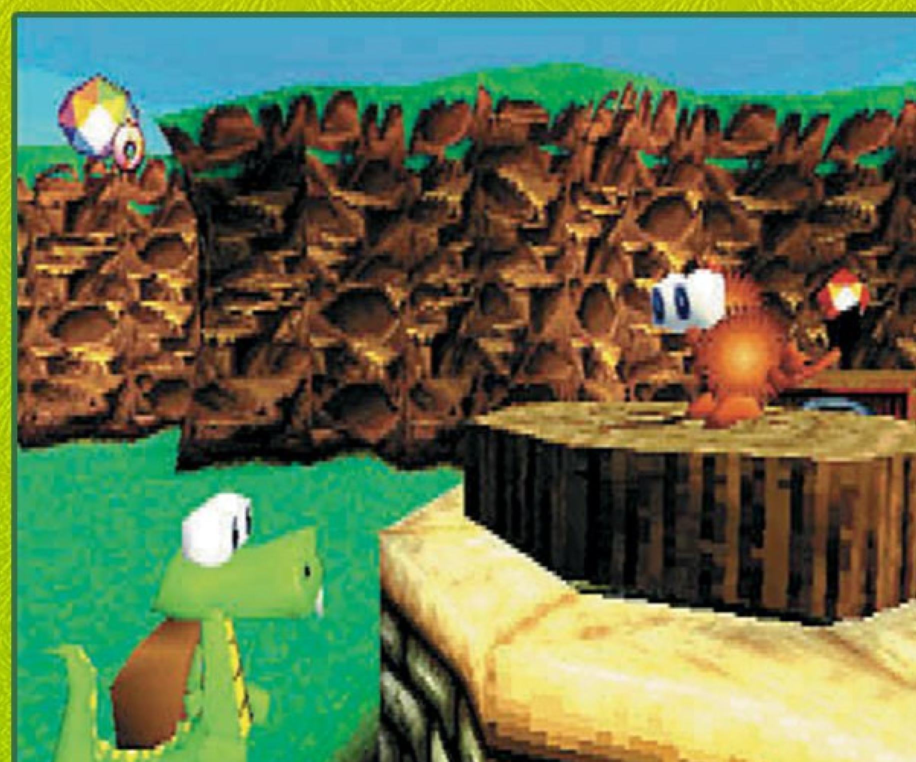


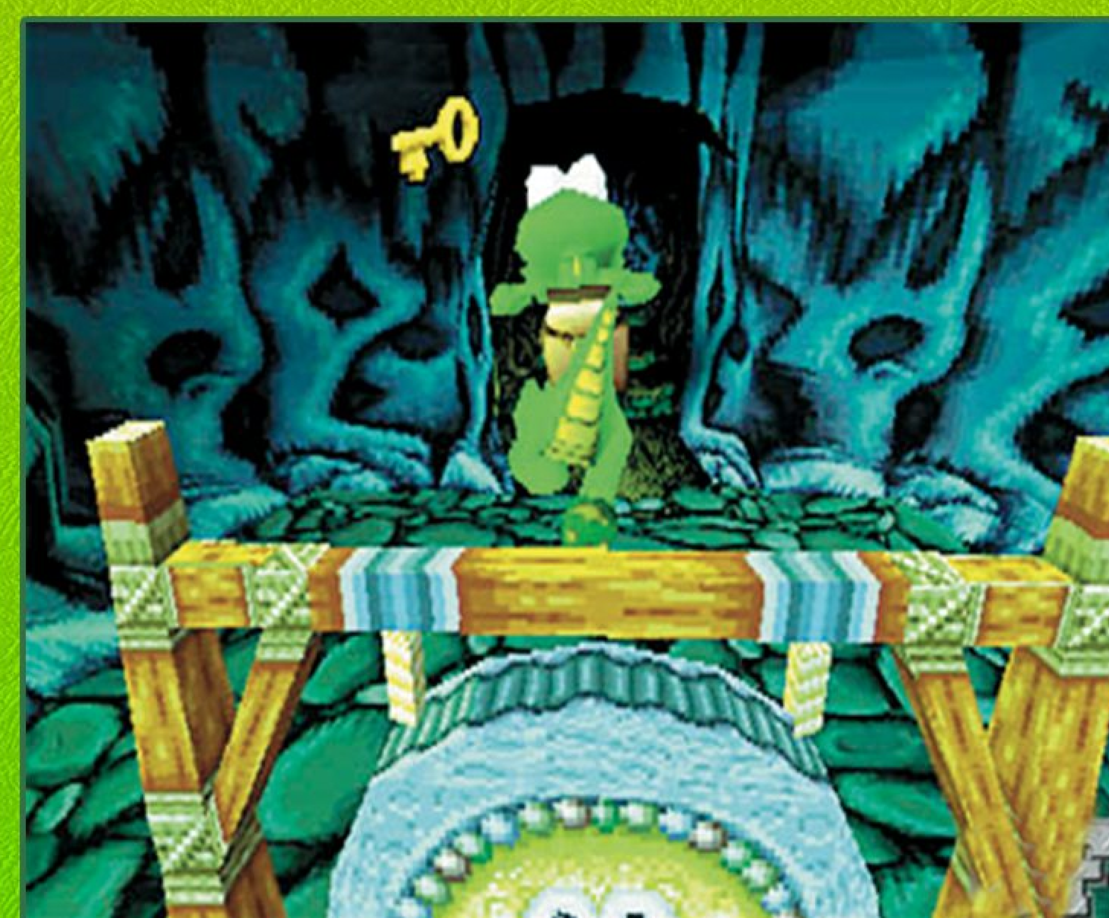
Создание любого шедевра немедленно влечет за собой появление массы игр-клонов. Это было и раньше и, к сожалению, будет и впредь. Стоит какой-либо компании вырваться вперед со своим произведением, как десятки более ленивых сразу же приступят к изготовлению его копии, что в конце концов негативно сказывается на жанре в целом. В этом же году к привычному списку клонов Doom, C&C и Virtua Fighter добавился еще один хит – игрушка Марио 64, которая в свое время впервые дала миру полновесную трехмерную игру-приключение от третьего лица. Последующие за ней игры с модной аббревиатурой 3D вначале искусственно разожгли интерес потребителя к жанру, в конечном итоге привели к разочарованию, так как действительно достойных примеров этого жанра до сих пор создано не было. Неясно, изменят ли такое положение вещей трехмерные сиквелы похождений Gex'а и червяка Джима, но описываемая здесь игра, если и не несет в себе ничего нового для игроков, то хотя бы графически стоит в одном ряду со своим прародителем. А это тоже не последнее дело.

Жанр:	**3D бродилка**
Издатель:	**Fox interactive**
Разработчик:	**Argonaut**
Число игроков:	**1**
Платформы:	**Sega Saturn, Sony PlayStation, PC**

Croc является последним детищем английской команды разработчиков Argonaut, которая известна любителям видеоигр по совместной работе с Nintendo над 16-битным хитом номер 1, Star Fox для SNES и разработкой первого графического 3D-акселератора, FX-чипа, для этой же приставки. Но с того момента уже прошло немало лет, за которые Argonaut так и не удалось создать чего-либо действительно стоящего. И быть может, **Croc** вновь привлечет наш интерес к работе этих талантливых программистов.

Но вернемся к самой игре, завязка сюжета которой достаточно забавна. Все в игре крутится вокруг народца под названием Гоббо. Это мирные существа, очень похожие на маленькие меховые комочки. Однажды в их безмятежной жизни произошло довольно странное событие. Король Гоббо, Руфус, встречал рассвет на берегу реки, как вдруг к нему подплыла корзина с маленьким крокодильчиком. Сперва Гоббо испугались, решив, что это первый представитель коварной расы «крокодилов в корзинках», но так как больше пришельцев не было, все успокоились и решили взять крокодильчика на воспитание. Так в долине Гоббо появился Крок. Но были в тех землях и негодяи – банда грабителей и злодеев Дантини, с их предводителем бароном Данте. Последнему никак не давала покоя счастливая и безмятежная жизнь долины Гоббо, и он решил покончить с ней раз и навсегда.





Недолго думая, Данте просто захватил долину и установил там свой порядок. Каждый из народа Гоббо был схвачен и посажен в темницы, разбросанные по всей земле, а все остальные жители были превращены в злых и коварных существ. Спастись удалось лишь Кроку, которого в последний момент успела унести на своих крыльях смелая птичка Бени. Она же и убедила испуганного крокодильчика в необходимости спасти своих друзей Гоббо и выступить против злого барона Данте. В этот момент в игру вступаете вы и, управляя юным Кроком, становитесь спасителем долины Гоббо. Сюжет, безусловно, детский, да и вид у игры подобающий, но вот сам игровой процесс, как и в Марио 64, способен приглянуться практически любому игроку.



В процессе игры вам предстоит исследовать 45 красочных и разнообразных уровней, поделенных на более чем 250 игровых арен. Набор уровней стандартен для такой игры. Вы побываете в лесу и в пустыне, во льдах и горячей лаве, а в конце игры вас ждет страшный замок самого барона Данте. В конце каждого из уровней Крока, как обычно, ждет босс. Пусть вас не расстраивает слово обычно, так как боссы в игре выполнены просто великолепно. Как вам, например, встреча на ринге с огромной жучихой – боссом первого уровня. В общем, не в пример самой игре, на врагов у разработчиков хватило воображения.

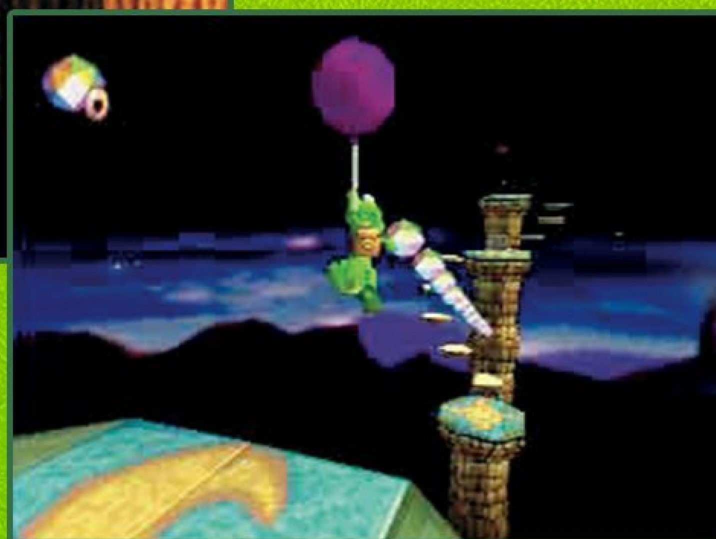




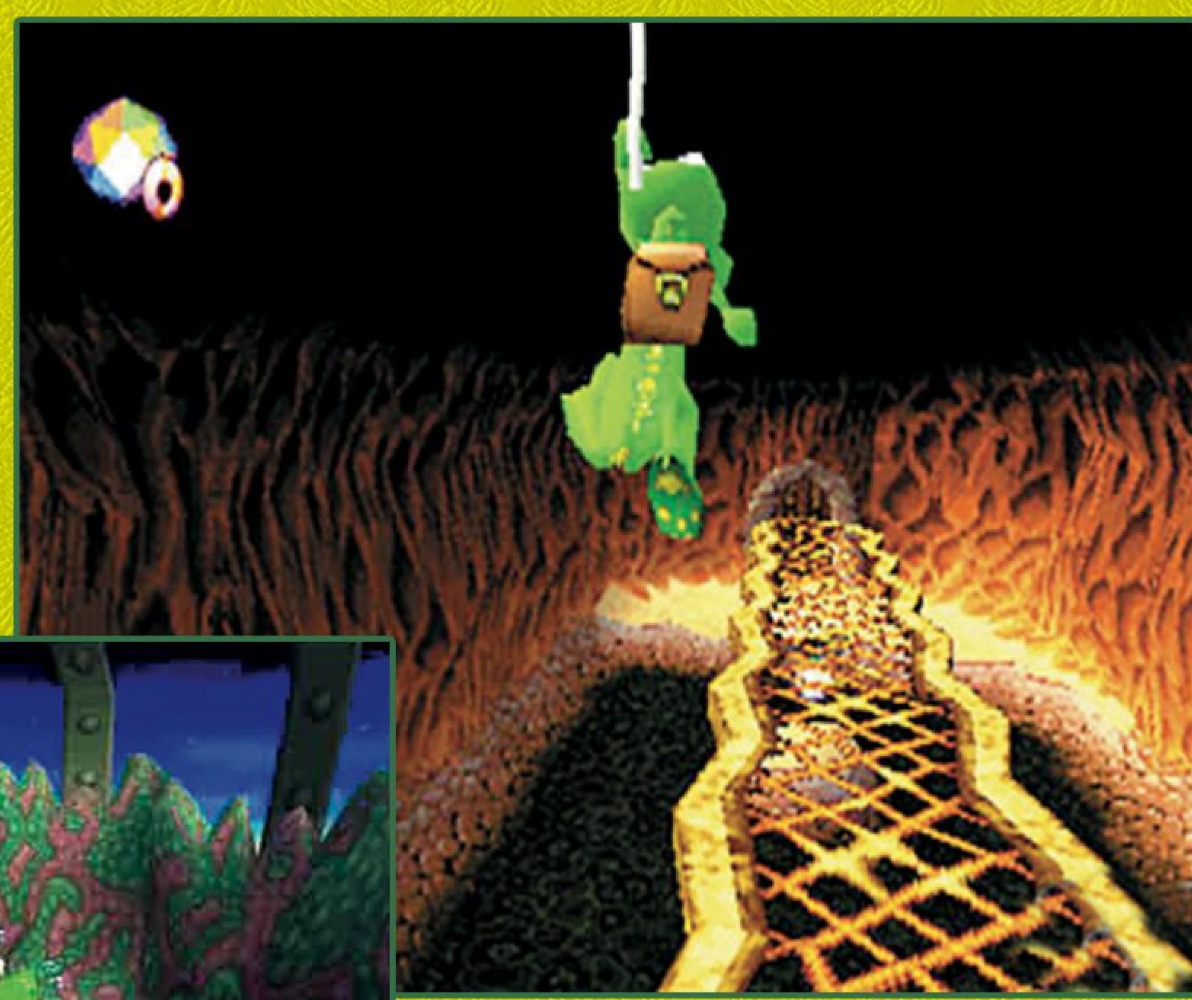
Чтобы сражаться с боссами и вообще отбиваться от многочисленных врагов, у Крока есть масса возможностей, практически как у Марио. Он может бегать, прыгать и даже летать, правда не без посторонней помощи. Существуют уровни, где крокодильчику приходится погрузиться и в свою родную стихию, воду, где уже вам придется вдоволь наплаваться. Со всякими вредителями крокодильчик расправляется либо обычным прыжком на голову, либо ударом мощного хвоста, а-ля Gex. Жалко что Крок по молодости лет не может использовать всю свою природную силу, а то просто взял бы да перекусал всех, и дело с концом. И, как Соник, Крок спокойно живет до тех пор, пока при нем находится хотя бы один предмет, который можно собрать на уровне. В общем, Марио скрестили с Гексом, приправили Соником и получили нового героя.



Управление персонажем ничем не выделяется, хотя в обеих версиях для приставок будет применен аналоговый контроль. Так что владельцы Nights получат еще одну игру для своего джойстика, а любители PlayStation – хорошую причину раскошелиться на соответствующий аксессуар, который должен вскоре поступить в продажу. Как и следовало ожидать, игрокам также доступна полная свобода управлением камерой, что намного облегчит задачу навигации в трехмерном мире игры.



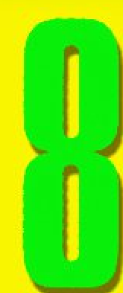
Теперь поговорим о самом главном и единственном отличительном моменте игры, а именно о ее графическом исполнении. Можно смело сказать, что именно этот фактор и привлекает такое внимание к этому, в остальном стандартному произведению. Стоит признать, что игра выглядит просто великолепно. Причем это заявление касается не только версии Крока для персонального компьютера с трехмерным акселератором. Разработчикам удалось создать такой мощный движок, что обе версии на 32-битные системы выглядят одинаково, напоминая 64-битные игры. Великолепные текстуры, хорошая работа с освещением, достаточно высокое разрешение и практически полное отсутствие тормозов – все вы можете найти как в версии игры для Playstation, так и в версии на Saturn. И несомненно, обе эти игры можно смело назвать демонстрацией возможностей соответствующих аппаратов. Сам персонаж выполнен настолько реалистично, что выглядит, если не живым крокодилом, так уж точно ожившей игрушкой.



Тем не менее, кроме технических нововведений, игра не предоставляет ничего такого, чтобы мы не видели в Марио. И честно говоря, до его высоких стандартов ей дотянуть не удалось. Так что, если вы хотите получить идеальное трехмерное приключение – лучше купите Nintendo 64. Если же вы этого делать не хотите, то Крок способен восполнить на время образовавшийся пробел в библиотеке игр на 32-битные приставки. Но, как первая игра, удачно скопировавшая классику от Nintendo, **Croc** заслужил свою долю внимания.

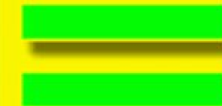







Практически 64-битная графика на 32-битных приставках


Полное отсутствие оригинальности


Великолепный клон Марио 64

8

Сергей ОВЧИННИКОВ



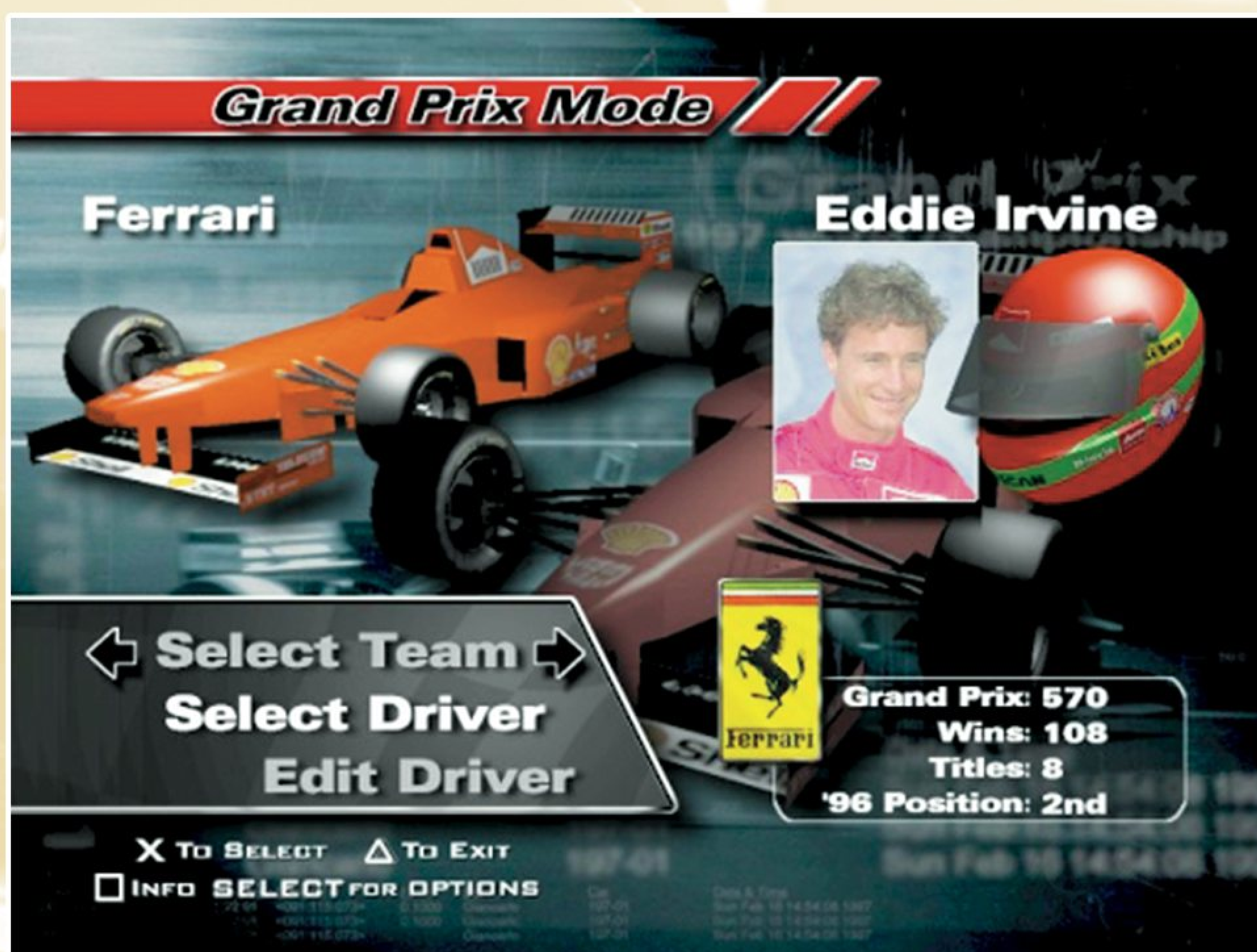
FORMULA 1 97

Жанр:	Гоночный симулятор
Издатель:	Psygnosis
Разработчик:	Bizarre Creations
Число игроков:	1-2
Платформы:	Sony PlayStation, PC

Мир автогонок очень популярен, причем не только в далеких буржуйских странах, из которых к нам приходят различные игрушки, но и у нас, в России. Конечно, своего этапа Формулы у нас пока еще нет, но кто знает, может, лет через... триста он и появится (это была шутка оптимиста). А если серьезно, то, конечно, все это нам недоступно, хотя есть и небольшое исключение. Догадываться с трех раз не прошу, потому что и так ясно – это компьютерные игры. За последнее время очень много компаний, хороших и разных, пытались сделать кучу денег на этом замечательном виде спорта, однако удача улыбнулась по-настоящему лишь двум.

Во-первых, это Джефф Крамонд вместе с Microprose, создавшие абсолютный и непревзойденный шедевр для PC, называвшийся Grand Prix 2, во-вторых, всем известная Psygnosis, сделавшая для платформы Playstation почти такую же, но заметно упрощенную аркадно-симуляторную игру. Обе эти игрушки разошлись по свету в количестве примерно по миллиону копий каждая и конкурентами от этого, что удивительно, не стали. Аудитория разная, да и платформы тоже. О творении Краммонда мы поговорим когда-нибудь в другой раз, а сегодня займемся Formula 1, тем более что повод более чем значительный. Фирма Psygnosis выпустила новый вариант этой игры, основанной теперь на сезоне 1997 года. И надо сказать, что это не единственное дополнение.

Фирма-разработчик сумела достать официальную лицензию компании, владеющей правами на заезды Формулы 1, и поэтому все трассы в игре и имена команд, автомобилей и гонщиков вполне легально взяты из сезона теперь уже 1997 года. Более того, Psygnosis удалось получить лицензию у фирмы Tag Heuer, которая всегда на гонках Формулы занимается временем, а также выведением всей информации о гонке на экраны телезрителей. Кому же из поклонников этого замечательного спорта не знакома полупрозрачная полоска внизу экрана с



желтыми, черными и синими символами, которая присутствует на экране во время телетрансляций соревнований вот уже много лет. Итак, во время гонок игроку будет предложен все тот же вид подачи информации, что, честно говоря, очень приятно и радует глаз.

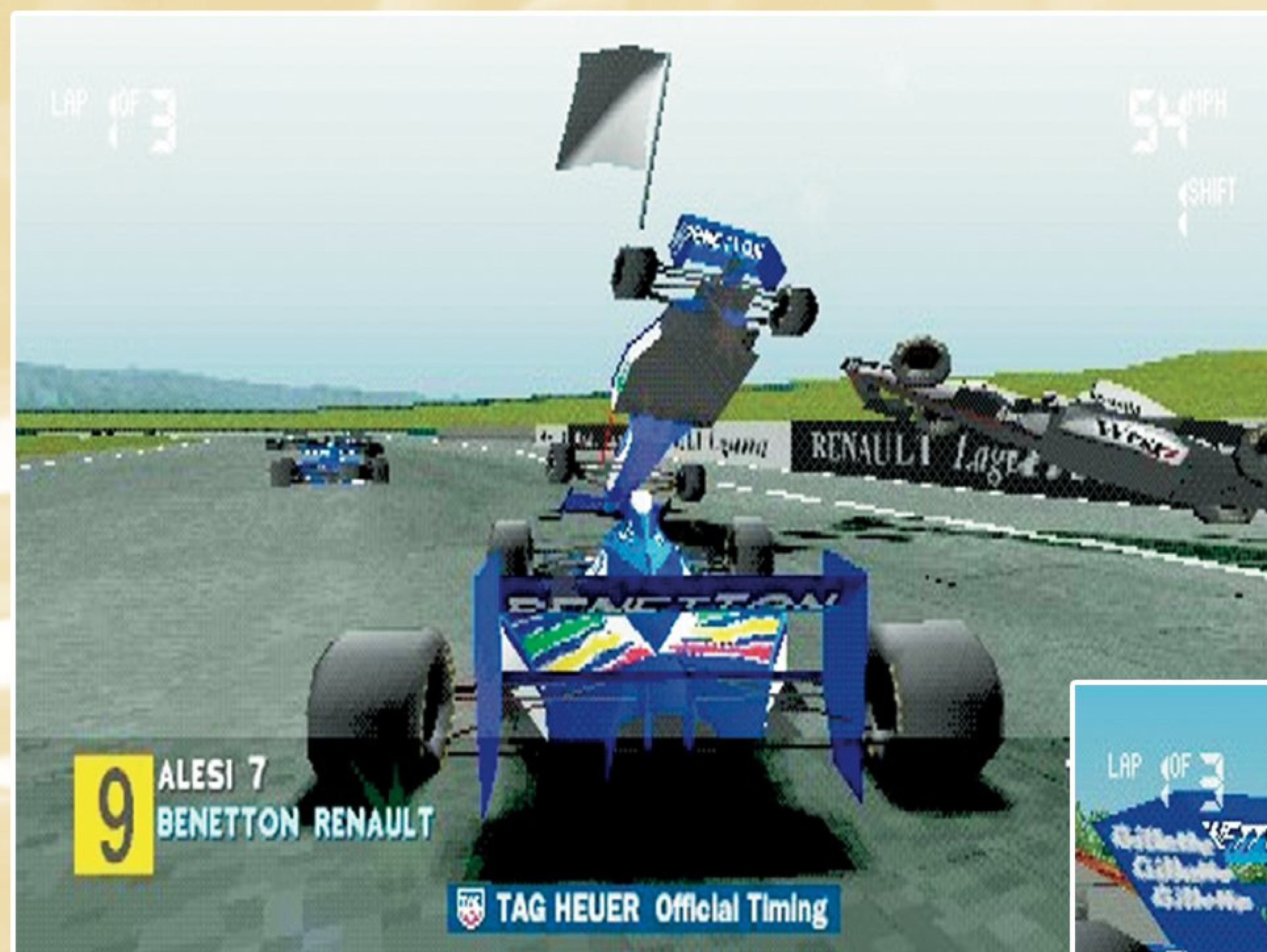
Только за эту маленькую радость я готов поставить игрушке десятку, но, слава Богу, основные сюрпризы от неё ещё впереди. Начать хотя бы с того, что даже хваленое и красивейшее электронное табло от Tag Heuer время от времени, как бы помягче выразиться, немножечко привирает, а зачастую и вовсе путает результаты. К тому же у этого табло не всё в ладах и с комментатором непонятной «английской» национальности, который постоянно норовит ему перечить. Поверьте, когда, к примеру, табло показывает, что первым идет Хилл, а комментатор выкрикивает, что это Шумахер, то становится так смешно, что на гонку уже не обращаешь никакого внимания. Но это мелочи.

Вот что действительно надоедает, так это то, что комментатор почему-то взял моду постоянно высказываться по поводу того, на какую передачу гонщик переключил свой мотор. Знаете ли, слегка раздражает, да так, что в конце гонки, кругов эдак в 70, начинаешь непроизвольно растаптывать свой джойпад.

Реалистичность гонки также далека от настоящей, хотя в новом варианте игры кое-что из наиболее вопиющих ошибок было подправлено. Когда едешь на большой скорости на повороте, то по правилам земной физики машина просто обязана кружиться, выпускать пары,







продирать резину и так далее. Точно! И здесь это есть. При малейшем сьезде на зеленую травушку все вышеуказанные вальсы и прочие бальные танцы начинаются непременно. Отлично! Реалистичность! Но есть и еще кое-что, о чем непременно хотелось бы поведать многочисленным автолюбителям. Между прочим, разработчики-то научились не только с софтом, да и с хардом управляться, и не с компьютерным, а с автомобильным, и именно в области торможения. Новые тормозные колодки от Psygnosis способны сбросить скорость на болиде Формулы с 200 км/ч до практически нуля практически мгновенно и практически за пару метров. Вот такие тормоза, товарищи, прошу записываться в очередь, после меня не занимать. А вы говорили реалистичность. Чудесный пример, его надо в школе рассказывать на физике на уроках по теории относительности. Вот, мол дети, на газончик сошел - и пришла за тобой с косой старушка, а затормозил за метр перед поворотом – и ничего, все относительно в нашем мире.

Хочу, правда, в оправдание игрушке сказать, что в новой версии подобных «относительностей» немного, а размах их «относительности» теперь не так уж и велик. Так что реалистичности стало чуть больше.

Значительно больше стало графики. Программисты из Psygnosis действительно хорошо постарались, и поэтому полигонов на каждой машине стало вдвое больше, трассы стали красивее, и, вообще, сама игра выглядит намного симпатичнее.



Изменяющиеся погодные условия придают игре особый шарм: во время дождя дорога покрыта водой, из-под колес постоянно летят тучи мокрых капель, на небе бродят мрачные тучи. При плохой погоде ездить становится приятнее, так как появляется много красивых графических эффектов, к примеру, за каждой машиной летит целое облако водной пыли.



Окружение трассы выверено с точностью до дерева и представляет собой точную копию трасс из Формулы, сами же объекты в игре полигональные, а деревья при ближайшем рассмотрении оказываются чем-то средним между пиксельной и воксельной графикой. Правда, нельзя сказать, что в **F1'97** трассы еще точнее скопированы, так как точнее это сделать практически невозможно.

Особенно радуют людишки на трибунах. Они, как и везде, размазаны по плоскости и покрашены во все цвета радуги. Это еще ничего, но вот кричать они умеют действительно неплохо, заглушают даже шум мотора, и похоже, что нашим спартаковским фанатам еще долго надо учиться. Еще в графическое описание игры можно уместить и вид на происходящее, он также крайне необычен и экстравагантен.

Вступая в гонку, вы, как опытный гонщик, видите нос своего автомобиля, вроде бы все нормально, но вот никакой приборной панели и даже руля перед вами нет, а сам носовой обтекатель автомобиля виден сверху. Вид вполне удобен, просто для симулятора крайне непривычен, но зато обзор вперед лучше, что, впрочем, полностью компенсируется тем, что обзора назад нет вообще. Действительно, зачем он вообще нужен? К тому же вид сзади (то есть на заднюю часть вашего автомобиля) доступен в любой момент игры при нажатии соответствующей клавиши. Небольшая проблема заключается лишь в том, что при выполнении этого несложного действия, панель переднего обзора напрочь улетучивается. Все это, по всей видимости, сделано из соображений реалистичности, ведь не может же человек одновременно смотреть вперед и назад.



Из действительно хороших серьезных добавлений можно отметить новые статистические данные и данные о командах, основанные на лицензии чемпионата 1997 года (для фанатов Формулы это просто подарок) и введенный наконец режим split screen для двух игроков, причем по желанию, как вертикальный, так и горизонтальный.

Игрушка, конечно, хороша, тем более что у пользователей PlayStation выбора почти никакого и нет. Для PC'юшников, конечно, игрушка покажется слишком аркадной и неправдоподобной, однако будет хороша для новичков, не способных совладать с автомобилем в крамондовской игре.

F1'97 действительно дает много новых ощущений и вполне стоит своих денег.




Улучшена графика, исправлены некоторые ошибки


Осталось несколько пробелов в реалистичности игры


Для любителей и почитателей F1 на PlaySytation ничего лучшего пока нет **8.5**

Сергей ОВЧИННИКОВ

COLONY WARS

Жанр:	**Космический симулятор**
Издатель:	**Psygnosis**
Разработчик:	**Psygnosis**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sony PlayStation**

В компьютерном мире уже достаточно давно существует понятие «brand name». Это то, за что многие и многие компании готовы были бы отдать очень многое. Это репутация фирмы, гарантия того, что качество покупаемого продукта всегда будет на высоте. Стать таким пользующимся авторитетом «брэндом» могут далеко не все компании, а только самые лучшие, но зато в вознаграждение их торговые марки станут легко узнаваемыми и еще более легко раскупаемыми. Все это относится к рынку компьютерного оборудования, железа. Однако, если призадуматься хоть немножко, то можно легко понять, что свои «brand name» существуют и в игровой индустрии, и они пользуются не меньшим авторитетом у играющего мира. Скажите, пожалуйста, доводилось ли вам когда-либо покупать компьютерную игру, не зная о чем она, и руководствуясь лишь тем, что на коробке стояла эмблема, скажем, LucasArts, Blizzard, Square или еще какой-нибудь известной и уважаемой фирмы. Думаю, что хотя бы раз с вами такое случалось, а значит, ваш интерес привлекло то, что несмотря на ваше незнание, репутация компании, выпустившей игру, вполне достаточна для того, чтобы вы могли купить ее продукт, почти ничего не зная о нем. И хотя это говорит и о том, что мы, компьютерные журналисты, не слишком хорошо выполнили свою работу, не ознакомив нас с последними новинками, все же то, что многие хорошие фирмы выпускают очень хорошие игры, причем делают это без перебоев и провалов, должно быть очень приятно как нам, так и вам. Рассматриваемая ниже игра создана как раз той фирмой, которая почти никогда не разочаровывает игроков. Это Psygnosis, наверняка известная всем компания-разработчик игр под PlayStation и PC. Из-под ее пера вышли такие шедевры, как Wipeout, Destruction Derby и еще много всего очень качественного. Необходимо отметить, что именно она всегда была лидером в разработке игр для Sony и во многом определила успех этой платформы. Кто знает, может, не было бы сейчас такой PlayStation, если бы не Psygnosis. Что еще очень характерно для этой компании, практически никогда она не выпускала плохих игр. Конечно, шедеврами они все не были, но никогда не опускались ниже хорошего среднего уровня. Поэтому если уж и говорить о «brand name» на PlayStation, то это может быть только Psygnosis. Игра, с которой мы познакомимся на этот раз – не исключение из правил. Она если и не гениальна, то очень хороша. Итак, новое творение: **Colony Wars.**

В недалеком будущем (дата точно не указывается) происходят в галактике странные события. А именно: Федерация Землян начинает порабощать множество солнечных систем, одну за другой, основывая на них все новые и новые колонии. Методы, которые используются для того, чтобы подчинить себе планеты, очень похожи на инквизиторские. Земляне огнем и мечом проходят по планетам, оставляя после себя ужасный хаос. В конце концов образуется гигантская империя, поглощающая чудовищное количество ресурсов, которые доставляются с колонизированных планет. Жители колоний, тоже в прошлом земляне, начинают изнывать под бременем имперских законов и в конце концов решаются на восстание, в котором принимает участие огромное количество колонизированных планет. Методы повстанцев также не блещут оригинальностью – они для начала решают уничтожить источник зла, которым является планета Земля. Дальше начинается длинная и очень тяжелая гражданская война, результатом которой может стать вообще полное истребление всех живых существ. Чтобы этого не произошло, какой-то из сторон необходимо поскорее выиграть. Сначала кажется, что это непременно будут сторонники Империи, однако удача сопутствует Лиге Свободных Миров, и им удается захватить целую планетную систему, на которой повстанцы смогли разместить свою основную базу. С этого момента, действие игры происходит при непосредственном вашем участии.

Так как сторону, за которую можно выступать в конфликте, выбрать, к сожалению, нельзя, то придется помогать повстанцам сводить счеты с их обидчиками. Честно говоря, этот момент несколько расстраивает, так как по сюжету однозначно сказать, кто по-настоящему хороший, а кто плохой, совершенно невозможно, поэтому возникают некоторые сомнения в правильности и необходимости тех действий, которые приходится предпринимать. Но достаточно размышле-









ний о моральных аспектах в игре, все же это не мелодрама и не психологический триллер, это – космический симулятор, и испытывать братские чувства к тому, кто сидит у тебя на хвосте и пытается тебя поскорее уничтожить, совершенно необязательно. Главное – быстрота реакции, ловкость при нажатии клавиш на джойпаде и хоть немножечко опыта.

Colony Wars – достаточно большой, красивый симулятор, сделанный явно с огромным вкусом, а главное, с масштабом, ранее не слишком-то присущим PlayStation'овским родным игрушкам. Конечно, **Colony Wars** не может по своей масштабности посягать на трон серии Final Fantasy, но ведь там совсем другой жанр. Очень красивые видеовставки, выполненные не с худшим качеством, чем в Wing Commander IV, создают прекрасную атмосферу и позволяют хорошо прочувствовать сюжетную линию (и столкнуться с описанными выше проблемами морали, на которые при отсутствии явной сюжетной линии вы бы просто не обратили внимания).

Вы – молодой пилот, который страстно желает покончить с эпохой доминирования Конфедерации и поэтому с радостью присоединяется к отрядам Лиги Свободных Миров после первой же их значительной победы. Так что работы для вас остается еще очень много. Количество миссий зашкаливает далеко за полсотни (то есть равно около 70), так что развернуться можно в полную силу. Как водится в подобных играх, поначалу все будет легко, но затем постепенно начнутся проблемы. Для совсем уж новичков есть специальный режим тренировки, в котором молодого пилота снабдят элементарными знаниями по пилотированию космического истребителя. Однако тренировка необязательна, и если есть желание, то можно идти в бой сразу. Интерфейс вне полетов крайне приятен и удобен, единственная несуразность – операции с memory card осуществляются почему-то только из меню настройки, что странно и не очень удобно (самое сложное – найти). Крайне приятным моментом является то, что текст очередной выполняемой миссии не просто появляется на экране, но еще и зачитывается во время загрузки самого задания приятным, правда, патологически английским языком. В процессе полетов все также выглядит на редкость привлекательно: вид на происходящее не фиксирован, выбор достаточно велик. Наиболее привлекателен, конечно, вид из кабины, совершенно не мешающей самому процессу. Графику **Colony Wars** без преувеличения можно назвать отличной. Есть все, что помогает ощутить себя в настоящем космическом истребителе. Огромное количество спецэффектов также служит этой цели, особенно красиво выглядят выстрелы лазеров и взрывы. Все объекты честно трехмерные и, что еще важнее, действительно выглядят, как трехмерные. Но несмотря на всю красоту, существует слишком много аркадных моментов, а движение корабля не очень реалистично, однако для PlayStation все же это большим грехом не является.

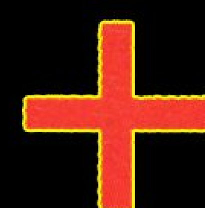


Игра оставляет очень приятные впечатления, и пусть играть заново в нее я все же не стал бы, она вполне может увлечь на недельку-другую, пока наконец не будет пройдена. Оригинальный сюжет, пусть и не до конца проработанный, сделает времяпрепровождение еще интереснее. Вполне можно рекомендовать не только фанатам жанра, но и более широкой аудитории.








Красивая графика, оригинальный странноватый сюжет


Есть парочка недостатков в интерфейсе, еще парочка пробелов в реалистичности


Стильная, забавная и интересная игра от одного из любимых разработчиков

8

Михаил РАЗУМКИН



VS



Жанр:	**Хоккейный симулятор**
Издатель:	**Virgin**
Разработчик:	**Radical**
Число игроков:	**1-4**
Платформы:	**Sony PlayStation, PC**

Жанр:	**Хоккейный симулятор**
Издатель:	**Acclaim**
Разработчик:	**Sculptured Soft**
Число игроков:	**1-8**
Платформы:	**Sony PlayStation, PC, Sega Saturn**

Здесь ежегодно сходятся в поединке 650 ледовых рыцарей. Они в совершенстве владеют техникой своего искусства. Они – Боги. В течение многих часов подряд им подвластны эмоции простых граждан. Из них делают идолов, на них молятся, ими клянутся. А они продолжают виртуозно исполнять свой долг. Голова каждого воина прикрыта шлемом, корпус – тяжелой кирасой, ноги – наколенниками, сердце – гербом, честь которого они обязаны отстаивать на каждом турнире. Их оружие – пластиковая клюшка и черный каучуковый диск.

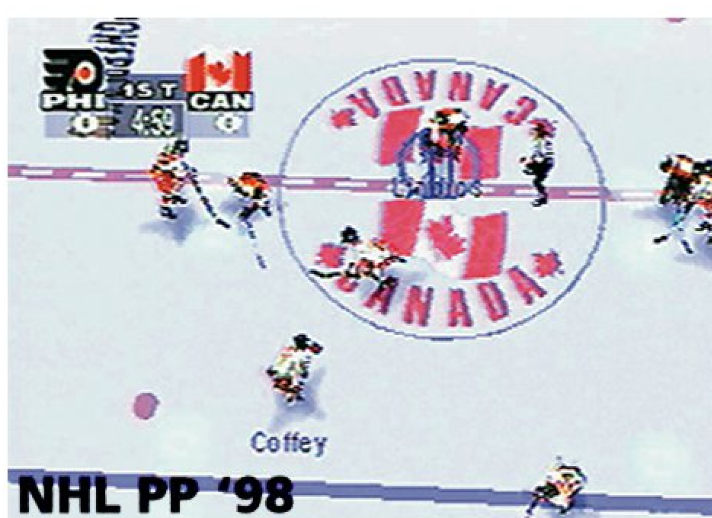

NHL PP '98


NHL PP '98


NHL PP '98

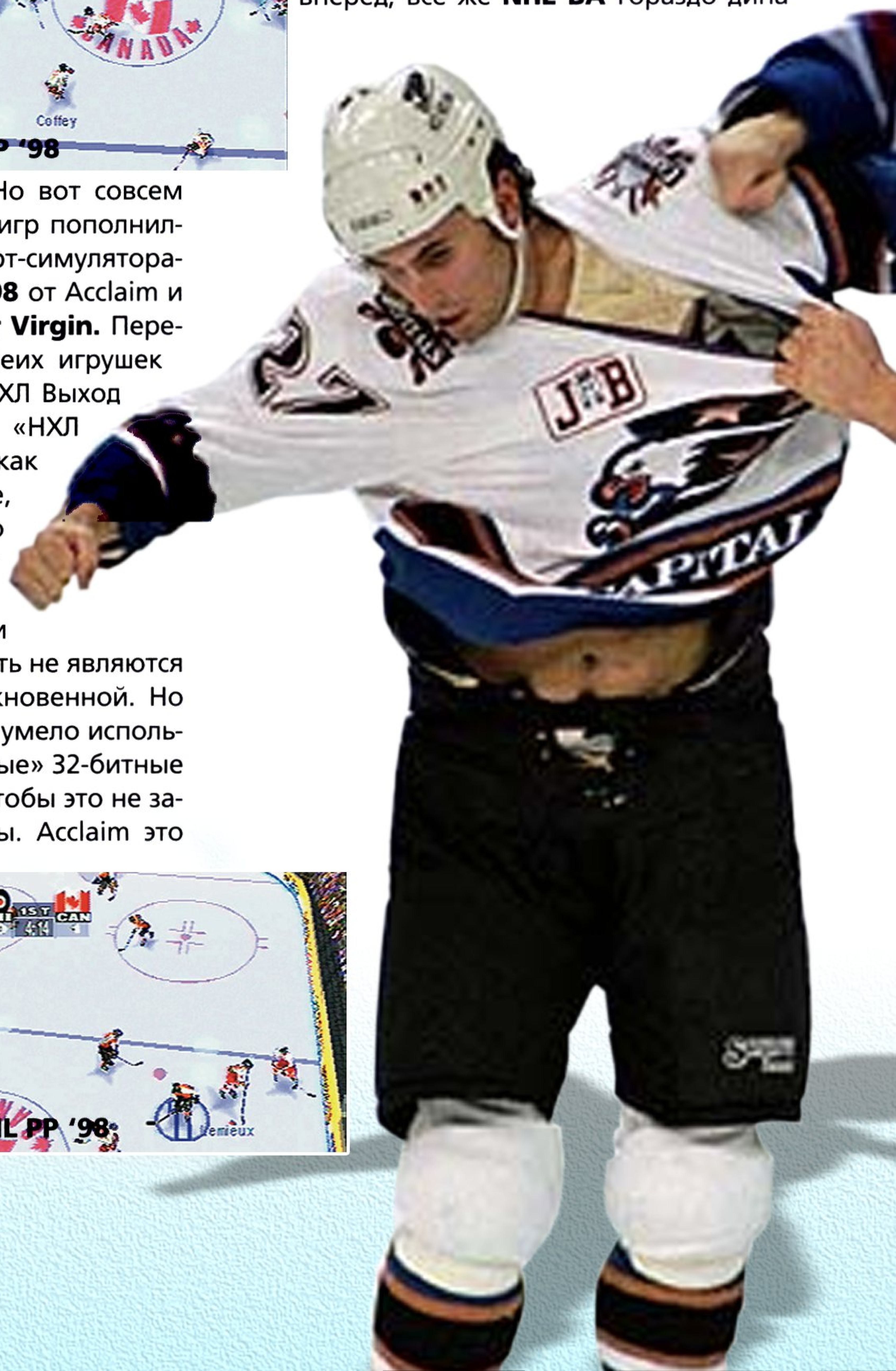
На поле брани они не знают ни жалости, ни сострадания, они никому не верят, у них нет друзей. Вчерашний товарищ по оружию готов первым же сегодня тебя предать. Там очень любят повторять поговорку: «Кто не рискует, тот не пьет шампанское из Кубка Стэнли». Победитель получает все, проигравший - ничего. Это мир НХЛ...

Долго мы, вопиющие юзеры SPS, не могли получить качественного хоккейного продукта, и даже великая EA SPORTS не порадовала нас своим NHL 97. Главный минус заключался в том, что игрок, пославший шайбу в ворота, доезжал туда в два раза быстрее, откуда следовало, что средняя скорость игрока равнялась 240 км/ч. Но вот совсем недавно рынок видеоигр пополнился двумя новыми спорт-симуляторами: **NHL Breakaway 98** от Acclaim и **NHL Powerplay 98 от Virgin.** Перевод с английского обеих игрушек довольно забавен: «НХЛ Выход один на один 98» и «НХЛ Большинство 98». Но, как вы сами понимаете, названия не имеют никакого отношения к происходящему на треках сидюка.


NHL PP '98

Отменная графика и невероятная детальность не являются сегодня вещью необыкновенной. Но действительно важно – умело использовать эти «безграничные» 32-битные возможности, но так, чтобы это не замедляло процесса игры. Acclaim это явно удалось, а вот насчет Virgin – не думаю. В NHL BR мы можем увидеть не только номер и фамилию каждого игрока, но и второй логотип каждой из команд на плече хоккеиста. Плюс к этому в режиме создания игроков выбранный вами номер и фамилия покажутся на спине рождаемого ледового воина. Virgin хотя и избавилась от главного недостатка **NHL PP 97** (все игроки были поголовно «правшами», то есть держали клюшку одинаково) и графически сделала семимильный шаг вперед, все же **NHL BA** гораздо дина-


NHL PP '98



мичнее. Все хоккеисты **NHL PP** выглядят очень реально, особенно при удалении камеры, но, к величайшему сожалению, в серии NHL от Virgin наблюдается обратная пропорциональность качества графики к скорости игрушки. Учитывая отечественные традиции хоккея – игра в пас – некоторым симулятор от Virgin может показаться более подходящим, так как возможно тихонько, не торопясь, обдумав разложить оборону противника и эффектно забросить шайбу, но господа, вы же все-таки хотите окунуться в мир NHL, поэтому высочайшие темпы – динамика – и только!

В обеих игрушках вам предоставляется невероятный шанс попробовать себя в качестве и главного тренера команды, и генерального менеджера. В **NHL PP,** например,



NHL PP '98

вам придется выбирать тактику игры в равных составах и при игре в большинстве, и в меньшинстве, можете играть в «открытый»,



европейский хоккей, а можете действовать на контратаках, выбирайте жесткую оборону, но и знайте, что рано или поздно судья удалит вашего игрока за опасную игру, например. Попробуйте также все прелести кадровой политики: создавайте игроков, таким образом обновляйте состав команды, заключайте торговые соглашения, меняя, продавая, покупая, введите наконец самого себя и возьмите в любимую команду, как будто это ваш сын (в реальном НХЛ так и делают некоторые авторитетные менеджеры).

Проведите свою команду через все испытания: выставочные матчи, где подбирается состав, 82 матча регулярного чемпионата, плей-офф, а там то, ради чего ледовые рыцари бьются целый год – дама сердца, которая дарит 25 счастливчикам великолепный цветок – никогда незабываемые, упоительные минуты великого счастья – победа в Кубке Стэнли.

Очень важным с точки зрения играбельности моментом **NHL BA** является очень пристальный подход к каждому игроку. Помимо стандартных характеристик (скорость, сила удара, аккуратность паса и удара, вес, агрессивность, выносливость, умение владеть шайбой, ловкость, «бортование») Acclaim добавила ускорение, рост, катание и стиль игры, плюс вы можете внести в анкету дату и место рождения. Все это несомненно добавляет реализма игре, но в особенности рост, потому что раньше при столкновении двух игроков прежде всего учитывался показатель умения «припечатать» к бортику, теперь же игрок, который на две головы ниже другого и даже с большим показателем «бортования», обязательно упадет, а то и сломает себе чего-нибудь. Ну а если вы выберите команду Э.Линдроса или К.Ткачука (соответственно Филадельфия и Финикс), то вы смело можете «пожадничать» с пасом и что есть мочи катиться к воротам соперника, так как эти «гренадеры» обладают и завидными физическими данными, и довольно высокой скоростью, ну а известно, против лома нет приема, если… тем более против скоростного лома. К несчастью, этот приятный момент присущ только **NHL BA.** Virgin пожелала ограничиться стандартными характеристика-



NHL BA '98

ми хоккеистов, изменив их только в зависимости от того, как каждый игрок провел прошлый сезон (я думаю, это единственное существенное отличие **NHL PP 98** от NHL PP 97).

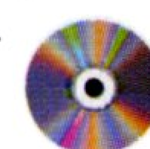
Действие, к которому я опять возвращаюсь, в **NHL PP** тормозится не только мощным графическим сопровождением, но и включением опций. Это отнимает немного времени, но может это того стоит, ведь загружаются единственные среди всех хоккейных симуляторов стратегическо-тактические планы главного тренера.

Не знаю как вам, но мне больше по душе огромные скорости. В настоящем хоккее сильные команды всегда пытаются навязать высокий темп игры и за счет этого побеждают. Вот и здесь, **NHL BA** со свой динамичностью выглядит явным фаворитом, так как



NHL BA '98

PowerPlay 98 продемонстрировал «старомодный хоккей», практически ничем не отличающийся от прошлогоднего. Acclaim сумела создать игрушку, которая четко передает действительность NHL. Приятная графика и невероятная детальность делают эту игру еще более ценной. Ну а когда игрок, созданный вами, неважно ваша ли фамилия красуется на его свитере или просто набор букв, решается подержать шайбочку, затем единолично обходит всю команду соперника и красиво посылает ее в верхний угол ворот за пару секунд до конца финального матча при ничейном счете, невольно начинаешь грезить: «А может, и моим именем назовут одну из центральных улиц какого-нибудь города?».





NHL BA '98

Дмитрий ЭСТРИН





Жанр:	**Приключения**
Издатель:	**ASCII**
Разработчик:	**Human**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sony PlayStation**

Как ни странно, но некоторым людям нравится бояться. Переживать острые ощущения. Чувствовать опасность. Но только так, чтобы всё это было как бы не по-настоящему, чтобы вовремя можно было вернуться в реальный мир и заново вспомнить свои страхи. Весьма относительно это позволяют сделать фильмы ужасов; относительно, потому что переживать за кого-то – вовсе не то же самое, что за себя. К тому же у многих даже вырабатывается специфический иммунитет: когда на экране кульминационный момент – ужасный монстр извращенно уничтожает несчастную жертву – такие люди спокойно сидят перед телевизором, жуют бутерброды и через некоторое время засыпают. То ли дело – видеоигры. Но вот беда: такие «игры-страшилки» можно буквально пересчитать по пальцам. Среди них следует назвать и Resident Evil, и совсем свежую игру **Clock Tower**, которая, собственно, являет собой тему нашего разговора.



Сюжет в играх подобного рода играет далеко не самую последнюю роль: он должен быть одновременно и ужасен, и реалистичен до такой степени, чтобы человек хоть на время поверил в него. Обычно происходящее уходит своими корнями в темное прошлое, с ним связывается какая-то таинственная и трагическая история, которая находит своё продолжение в настоящем. Так и на этот раз. В 1886 году в норвежском городе Ромсдаарене в богатой семье Бэрроусов (Barrows) родились два близнеца. Но под их вполне нормальной внешней оболочкой скрывалась ужасная демоническая сущность. Близнецы Бобби и Дэн выросли маньяками-убийцами, убивавшими своих жертв... гигантскими ножницами (вполне обычная вещь для ужастиков - назначать обыденным предметам, с которыми мы встречаемся каждый день, какую-то дьявольскую роль). Совсем недавно, в 1995 году одна девочка забрела в особняк Бэрроусов, где на неё напала ужасного вида фигура. Каким-то чудом девочке удалось уничтожить монстра, после чего в городе появилась радостная новость - маньяк Бобби прекратил своё существование! Но так ли это? В 1997 году некто совершает целую серию убийств, разобраться в которых предстоит именно вам.





Если говорить о каких-то новациях в игре, то они прежде всего касаются интерфейса. Привычный для жанра adventure вид от третьего лица с изрядной долей action'а в **Clock Tower** решительно убран, и теперь вместо него нам предоставлен интерфейс, где все действия совершаются исключительно с помощью мышки, - например, для того чтобы задействовать какой-нибудь предмет, нам нужно всего лишь кликнуть на него. Естественно, это сильно снижает свободу действий со стороны игрока, и сам игровой процесс можно было бы сравнить с кошмарным сном, где мы можем делать только то, что не выходит за рамки чьего-то «сценария». С другой стороны, это как нельзя больше подходит для такой игры, как **Clock Tower.**

Разработчики на славу потрудились, чтобы игра была прежде всего страшной. Во время игры вы не раз вздрогнете от неожиданного шороха или страшной тени на полу. В этом смысле всё реализовано весьма удачно. Представим на минуту, что было бы, если бы мы, напряженно всматриваясь в экран, думали, что это за серое пятно вон там – монстр или просто пыль с телевизора стоит протереть? Тогда эффект игры был бы основан уже не на страхе, а на чем-нибудь другом. Но графическое и звуковое оформление **Clock Tower** вряд ли сможет вызвать у кого-нибудь нарекания. По словам разработчиков, они провели бессчетное количество часов над созданием достойного звукового сопровождения для игры. Действительно, звук как никогда лучше вписывается в атмосферу игры, а на музыку даже стоило бы обратить отдельное внимание. Великолепные теневые эффекты, а также эффекты освещения делают **Clock Tower** настолько реалистичной игрой с этой точки зрения, что иногда кажется, что все это кошмарное действо запросто может происходить на самом деле. Итак, пора подвести итог. Как ни парадоксально звучит, но принцип страха, на котором и основана **Clock Tower**, является одновременно и достоинством, и недостатком – для каждого по-своему. Но несомненно одно – игра вызовет интерес в самых широких кругах геймеров.



+	**Прекрасное графическое и звуковое оформление, неплохой сюжет**
−	**Некоторые недостатки в интерфейсе; желательно иметь мышку**
=	**Очень качественная игра для любителей острых ощущений**

8

Сергей ОВЧИННИКОВ

Cool Boarders 2 Killing Session



В последнее время в мире среди самых различных игровых автоматов очень популярными стали те, что посвящены скоростному спуску с гор на лыжах, досках и прочих предметах. И обилие подобных автоматов даже в самых захолустных аркадных центрах (в Москве, например) вполне красноречиво говорит о моей правоте. Видимо, игрокам понравились те



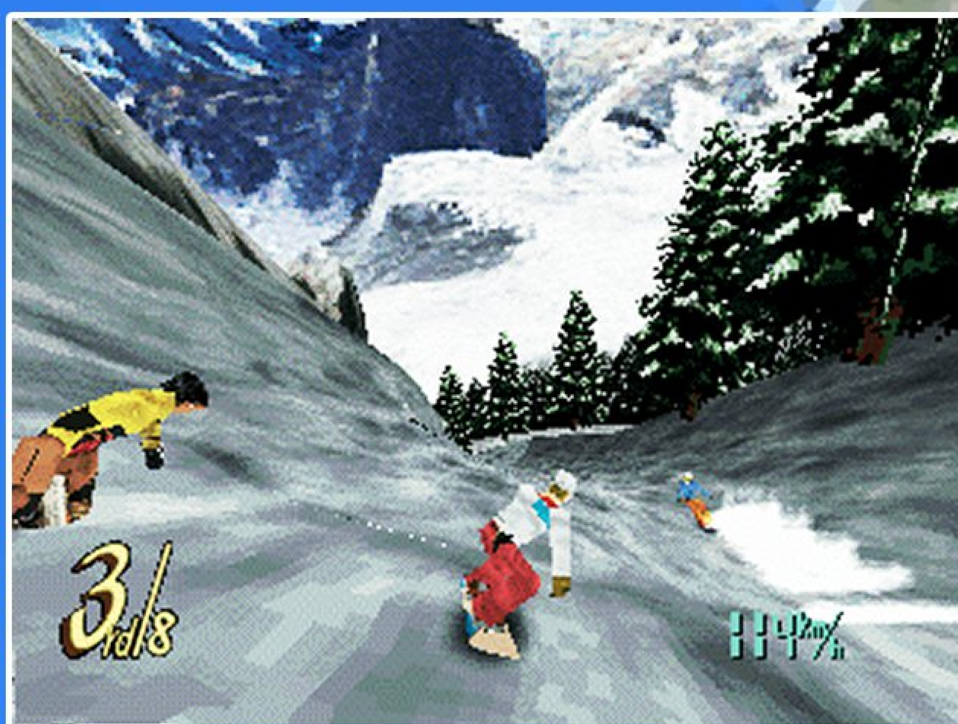
ощущения, которые может испытывать настоящий горнолыжник, скатываясь с огромной горки.

Как водится в игровом мире, на успешной идее одного производителя (по-моему, первой была Namco) очень многие захотели сделать много-много денег, поэтому продолжения, подражания, клонирования не заставили себя ждать. Одним из первых появился на PlayStation, уже достаточно давно вбирающей на свою платформу множество аркадных хитов, **Cool Boarders**, както сразу сильно полюбившийся многим игроками. Секрет, конечно, был в дизайне трасс и в обилии различных трюков, которые заставляли играющего, каждый раз пройдя трассу и получив энное количество очков за ее прохождение, снова и снова пытаться улучшить свой результат: в одном месте прыгнув выше, в другом - быстрее повернув, и так далее. На волне такого успеха вполне естественно, что UEP Systems, создатели **Cool Boarders**, недолго думая, создали вторую часть знаменитой игрушки. Теперь начинаем занудное перечисление «наворотов» новой игры по рекламным материалам: куча трасс, огромное количество спортивного снаряжения, семь типов персонажей, фантастическая графика и звук, необыкновенное разнообразие игрового процесса, возможность состязаний вдвоем на одной приставке в split-screen. Вышесказанное – не более чем реклама, на самом же деле все несколько иначе. Графика в игре почти не изменилась, и графические усовершенствования коснулись практически только фигурок персонажей, которые теперь наконец выглядят почти как настоящие люди. Опять-таки, увлекшись мелкими деталями, разработчики еще раз представили нашему взору настоящие полигонные движущиеся на ветру косички у персонажей женского пола. Пусть Tomb Raider II еще не вышел, но сдиранием идей попахивает. Трасс действительно очень много, видимо, это дань тем несчастным, которые гоняли в **Cool Boarders** с утра до вечера и успели устать от не слишком-то большого их количества в первой части. Теперь же можно попробовать свои силы на 16 различных треках, плюс еще и погонять, выписывая сумасшедшие пируэты и практикуясь в трюках в огромной трубе, распиленной пополам. Однако трассы не настолько разнообразны, как можно было ожидать, поэтому радость от такого их количества вполне может смениться легким разочарованием. Персонажей действительно семеро, и их прикиды стали еще более сумасшедшими. Что меня всегда поражало в **Cool Boarders**, так это огромное количество досок, которые можно выбрать для езды. На сей раз их около полутора дюжин, и различия между типами досок все еще сохранились. Очень интересно следить за поведением своего транспортного средства во время заезда.

Подводя итог, хочется отметить, что **Cool Boarders** хоть и вполне приличная и красивая, но все же очень халявно сделанная игра, рассчитанная исключительно на то, чтобы пробиться на волне, поднятой первой частью. Абсолютно никаких новых аспектов в сам игровой процесс она не внесла, а значит, жанр никуда не продвинулся. Жаль...

Жанр:	**Спортивный симулятор**
Издатель:	**Sony**
Разработчик:	**UEP Systems**
Число игроков:	**1-2**
Платформа:	**Sony PlayStation**



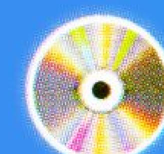












+	**Приличная графика, большое количество трасс**
–	**Никакого прогресса в самом игровом процессе не наблюдается**
=	**Назовите как угодно: клон, ремейк, но это не новая игра**

7

Дмитрий ЭСТРИН

GHOST IN THE SHELL





Жанр:	**Action**
Издатель:	**T-HQ**
Разработчик:	**SCE**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sony PlayStation**

Почти все игры, которые делаются по сюжету известного фильма, пользуются неизбежным успехом. В общем-то, в этом нет ничего удивительного: в последнее время виртуальное продолжение становится как нельзя более актуальным для самых лучших фильмов. Вполне понятно, что мы с большим вниманием относимся к такой игре, ищем какие-то параллели с тем, что мы уже видели, даже если она весьма посредственна. Несложно догадаться и о стремлениях разработчиков, которые хотят выудить побольше денег из одной идеи (не надо не только придумывать сюжет, но и рекламировать игру – она уже была «раскручена»). Мне могут возразить, что, возможно, разработчики создают такую игру, находясь под сильным впечатлением от фильма, но все на самом деле гораздо более прагматично – делается она под впечатлением от прибыли, которую принес фильм телекомпании, а вовсе не от самого фильма. Увы, создание игр становится все больше бизнесом, чем творчеством.

Вот и разработчики из SCEI вынесли на наш суд игру под названием **«Ghost in the Shell»**, созданную по мотивам одноименного фильма. Но, как это ни странно, сходство фильма и игры ограничивается, пожалуй, одним лишь названием, да еще несколькими незначительными деталями. Впрочем, использование хотя бы и одного названия – уже неплохая реклама.

Итак, в чем же, собственно говоря, суть? А суть в том, что вам придется побыть в игре специальным агентом-киборгом женского пола по имени Мотоко Кусанаги, которая живет в футуристическом Токио и катается на Фукошиме. Немного не понятно, не правда ли? На самом деле Фукошима – это последнее слово прогресса, интеллектуальный паукообразный танк, а Мотоко Кусанаги его, так сказать, оператор. И на танке этом придется громить врагов на целых 12 уровнях. В общем-то, сюжет на этом и заканчивается, но давно замечено, что в играх жанра 3D-Action сюжет не самое главное. А главным в данном случае является, безусловно, средство передвижения. О нем и поговорим.

Как уже было указано выше, Фукошима – не просто танк, а танк паукообразный, вследствие чего он и унаследовал все особенности передвижения замечательных животных класса членистоногих подтипа хелицеровых.



Иначе говоря, Фукошима способен ползать по стенам, потолку и вообще по всем наклонным поверхностям. А ползать, кстати, придется много. Соответственно, чтобы играя, не возникало никаких побочных эффектов типа раздражения, следует иметь хорошую координацию.

Думаю, что все уже догадались, что мы имеем дело не с чем иным, как с практически думоподобной игрой. Правда, любители тесных лабиринтов и прочих замкнутых пространств вряд ли будут счастливы, так как большая часть действия проходит на свежем воздухе. Сражения ведутся среди типичного урбанистическо-футуристического пейзажа, который отличается интересными видами и полной трехмерностью. Хотя, пожалуй, виды живописными можно назвать только с натяжкой, зато трехмерность – комар носа не подточит.





Прямо-таки восхищает и gameplay. Помимо простых действий, можно ползать по стенам, двигаться строго в левом или в правом направлении, стрелять, швырять гранаты и прыгать. Казалось бы, сколько времени затратишь, прежде чем научишься профессионально передвигаться! Ан нет, управление оказывается чрезвычайно простым, и достаточно даже немного времени, чтобы вы почувствовали себя в игре как рыба в воде. Или как Мотоко Кусанаги в Фукошиме...

Вновь о визуальной стороне игры. Если бы меня спросили, что из себя представляет **Ghost in the Shell** – 3D-Action от первого лица или от третьего, я бы оказался в большом затруднении. Посмотрите на screenshot'ы и вы все поймете.

Несколько необычный вид от первого лица сзади и чуть сверху (или совсем наоборот). Но такая оригинальность вовсе не мешает в процессе игры, и к тому же выделяет **Ghost in the Shell** на фоне классических шутеров. Графическим недостатком является только какая-то уж совсем невыразительная палитра, а в остальном поддерживаются лучшие традиции старого доброго жанра.



В целом игра оставляет приятное впечатление, непонятно одно, зачем все-таки разработчикам потребовалось обращаться к фильму. **Ghost in the Shell** неплох сам по себе; еще несколько идей и... можно было бы снимать фильм по сюжету игры.



\+ **Воплощение свежих идей в старом жанре**

– **Недостатки в графике**

= **Хорошая игра не только для фанатов 3D-Action**

8

Disney's

ACTION GAME

FEATURING

HERCULES







Сергей ОВЧИННИКОВ

ARMORED CORE

Жанр:	Аркадный симулятор робота
Издатель:	Sony
Разработчик:	From Software
Число игроков:	1
Платформа:	Sony PlayStation

Такой популярный на платформе PC жанр «про роботов» только еще начинает пробираться на приставки и уже в этом довольно преуспел. После очень приличной версии MechWarrior II на Sony PlayStation многие разработчики, видимо, поняли, что игры, подобные ей, вполне могут быть популярны и, главное, могут выглядеть совершенно современно, не уступая или почти не уступая аналогам с PC ни по графическому оформлению, ни по скорости игры, что в данном жанре даже важнее. На этот раз поразить нас всех своим новым симулятором решила фирма From Software, и называется этот симулятор **Armored Core.**

Вам придется стать профессиональным пилотом огромного и очень хорошо вооруженного робота высотой в пять-семь метров и с его помощью, как водится, восстановить справедливость в мире вообще и на одной отдельно взятой планете в частности. В осуществлении этой заветной идеи вам будут сильно мешать противники, которых само собой необходимо вовремя убирать со сцены.

Действие игры происходит на самых различных типах ландшафта, около и внутри различнейших построек, что и является одним из неоспоримых достоинств игры. В процессе развития сюжетной линии вам придется забираться все дальше и дальше в глубь позиций противника, соответственно и ландшафт будет иметь все более и более сложный рисунок. И если все будет начинаться подземными помещениями с лабиринтами, базами, затерянными далеко в пустыне, то окончите вы свои путешествия на огромной орбитальной станции в космосе. Всегда приятно, когда имеется много мест, где можно побродить, мирно созерцая окрестности.

Весьма сожалею, но мирного осмотра достопримечательностей не предвидится, поэтому к встрече с противником следует подготовиться заранее, еще до начала выполнения миссии.

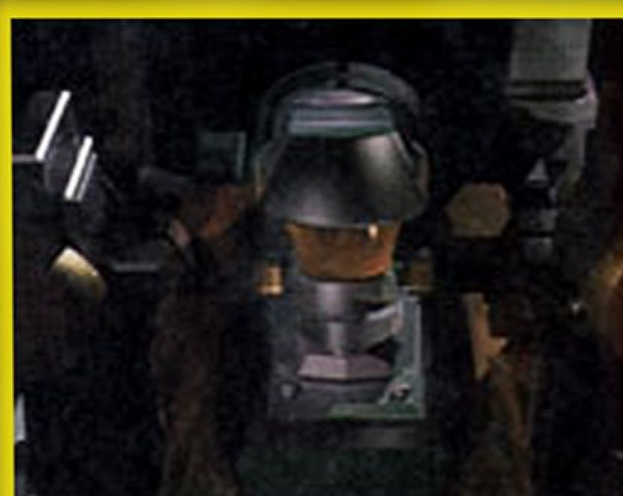
В чем **Armored Core** не уступает даже самым лучшим роботосимуляторам, так это в количестве настроек. Каждый робот – это просто конструктор, из которого вы, заменив пару-тройку деталей, сможете получить уже совершенно иные модели. Судите сами: заменить можно голову робота (кабину пилота), его туловище, разумеется, руки-ноги, разрешается поставить абсолютно любой вид оружия как в его передние орудийные отсеки, так и в задние. А еще можно поменять двигатель, заменить радарную установку на более мощную, а также купить новое программное обеспечение для бортового компьютера. Естественно, все это великолепие представляется не бесплатно. Денег для всех этих дизайнерских работ потребуется достаточно много, и зарабатывать их придется в честном бою с врагами, которых всегда найдется предостаточно. Еще одна интересная деталь: каждый из роботов может быть собран как угодно, однако должен отвечать определенным стандартам, чтобы вообще мог как-то функционировать. Одним словом, в игре поднят вопрос о балансе веса робота (выдержит ли несущая конструкция вес всех прибамбасов) и даже его энергетическом балансе (хватит ли энергии, вырабатываемой двигателем на нормальную работу всех приборов). После завершения сборки фактически нового робота игра предлагает вам протестировать эту разработку на специальном полигоне, отладить оружие, проверить ходовые характеристики.





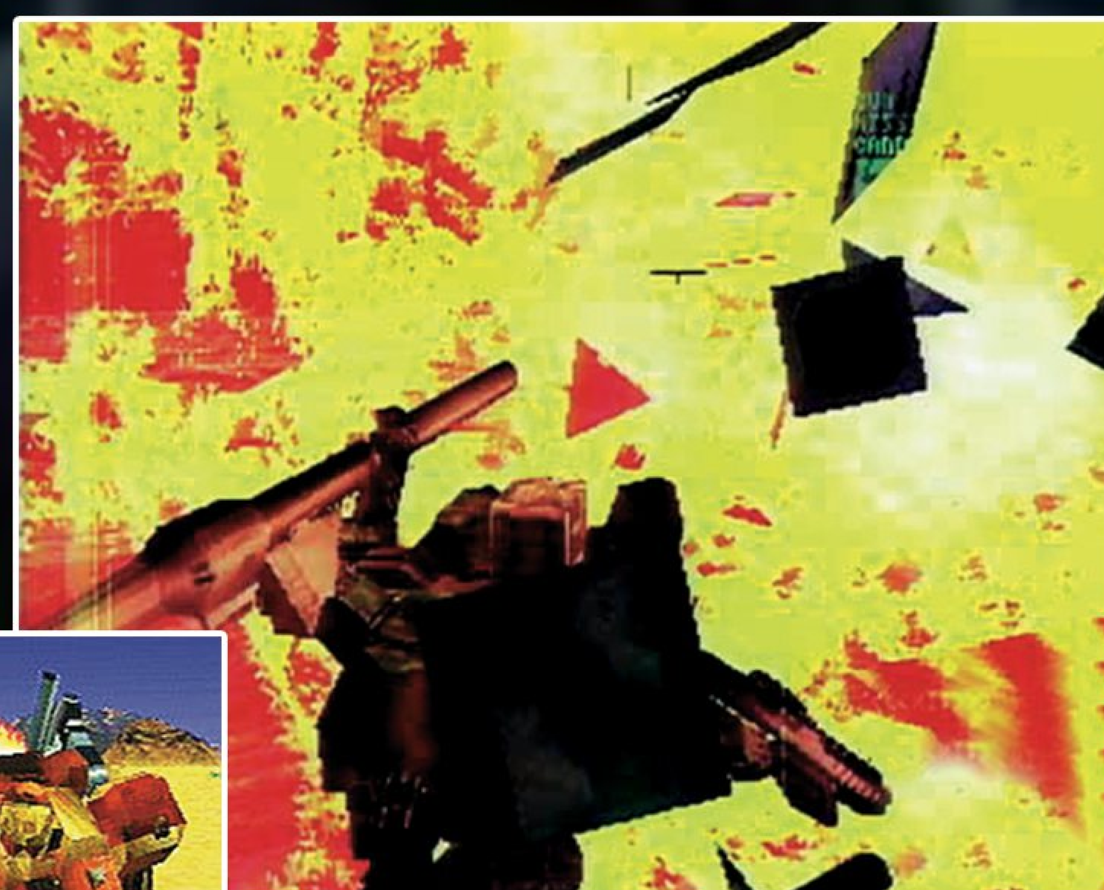














Управление в игре не слишком простое, существует множество различных движений, к которым еще необходимо приноровиться, однако, как и, например, в Super Mario 64, все доступные движения сразу использовать совершенно необязательно, и даже всю игру без их применения пройти в принципе реально.

Главный минус **Armored Core,** к сожалению, в графике. Разработчикам не удалось создать одновременно очень быстрый и красивый на вид движок, поэтому, чтобы уберечь скорость игрового процесса, которая вполне на высоте, пришлось пожертвовать некоторой степенью графической детализации. В принципе From Software сделали весьма неплохой аркадный симулятор, и теперь мы вправе вскоре ожидать чего-то еще более интересного от этого разработчика.



+ Реалистичное управление, широкие возможности модификации роботов

– Недостатки в графике

= Не самый лучший, но совсем неплохой симулятор на PlayStation

7

NIGHTMARE™ CREATURES









Сергей ДОЛИНСКИЙ,
Дмитрий ПЛАТОНОВ

QUAKE II



В статье использованы рисунки DHABIN ENG ©1997

Жанр:	**3D Shooter**
Издатель:	**Activision**
Требования к компьютеру:	**P-166 (мин. 90), 16MB RAM, VESA SVGA, Win'95, очень желательно (читай - обязательно) наличие 3D-ускорителя**
Выход:	**декабрь 1997 года (Ну-ну)**

Видимо, есть нечто весьма агрессивное в человеческой натуре, чем объясняется огромное число продаж на редкость пустых по сути своей и довольно примитивных игр из разряда 3D-Shooter'ов. Ведь часто в них даже сюжет не нужен (приятное исключение, на наш взгляд, — это Dark Force) — созданы они лишь для того, чтобы всласть пострелять. В последнее время этот процесс становится все более затейливым, а аппаратные требования все более крутыми. Ну а уж если разработчики подойдут к идее с юмором — так в игру можно и поиграть. Не подумайте, что мы являемся ненавистниками жанра. Мы, конечно, не относимся к числу его ярых фанатов, но с удовольствием поигрывали практически во все достойные вещи этой бесконечной серии. Но вот что удивительно. В последнее время, изучая информацию о готовящихся к выходу продуктах, мы обнаруживаем очень много действительно интересных изменений (подробности вы можете найти в нашем обзоре, посвященном 3D-action). И это нас радует по-настоящему.

К Новому году планируется к выходу большой пакет очень «крутых» вещичек. Основоположник жанра само собой не дремлет и спешно готовит **Quake II**. Дорого яичко к Христову Дню!

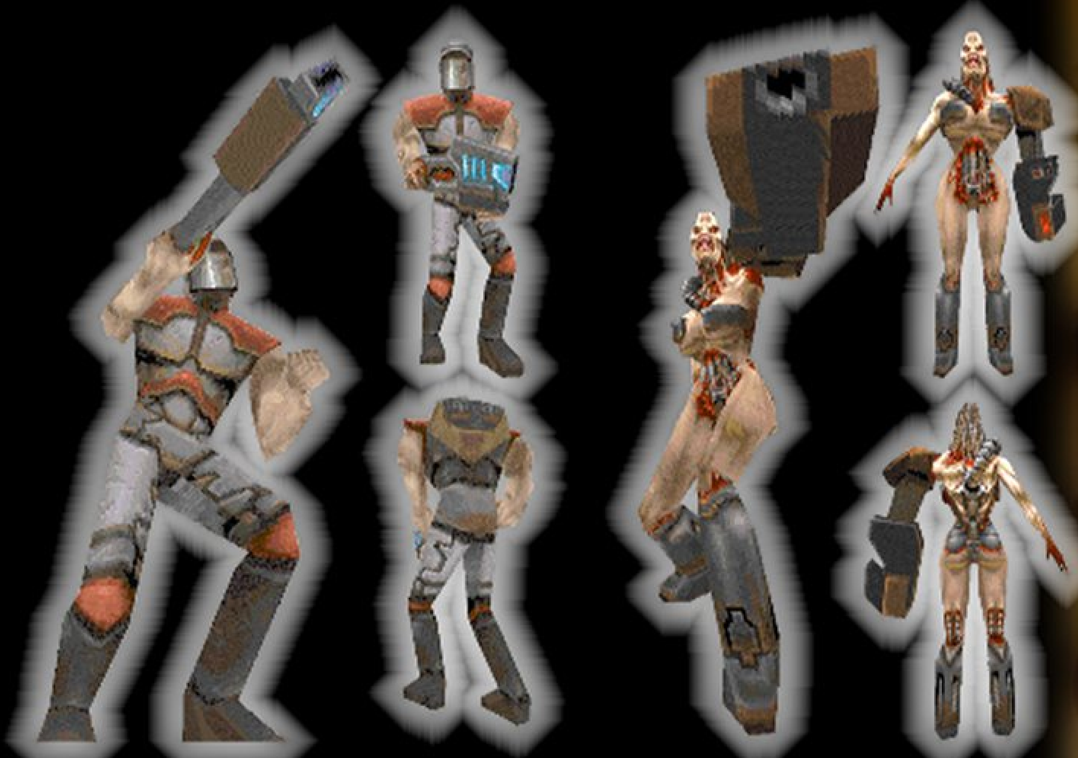


Небольшое отступление. Надо признаться, что первый Quake нас сильно разочаровал. Хотя движок его был весьма неплох в представлении трехмерного мира, но бедность и мрачность цветовой палитры сильно портили впечатление от графики. Причем разработчиков не оправдывает даже их заявление о том, что целью было создать гнетущий мир — он не столько гнетущий, сколько серый. Полное отсутствие сюжета делало брожение по уровням определенно бессмысленным (может быть, потому и считается, что гордость Quake — многопользовательский режим). Головоломки примитивны, монстры тупы, оружие... ну не брало оно за душу. И стоило ждать ЭТО столько времени. Нас, конечно, могут обвинить в огульном охаивании, пользующегося несомненным успехом продукта (тем более что его движок активно лицензируется — на нем создаются еще пять игр), но поверьте — все это вызвано не ненавистью, а досадой. Мы, как двенадцать апостолов, ждали нового слова от id Software, а оно не прозвучало (эффект несколько похож











на ощущения после выхода Red Alert). Тем более радует то, что **Quake II** наконец будет куда ближе к тому, что мы называем захватывающей игрою (за которую стоит платить не такие уж маленькие деньги).

Для начала появился долгожданный осмысленный сюжет, без которого игра — не игра, а бессмысленный набор уровней. Он может несколько трансформироваться со временем, но в общих чертах мы имеем следующую историю: земляне ведут опустошительную войну с чужаками. В ходе этого конфликта необходимо уничтожить стратегические комплексы на некой планете. Для этого послана эскадра могучих кораблей. Но возникла одна сложность — как и любой важный обьект, планета защищена мощными стационарными средствами обороны. Для вывода их из строя земляне посылают на поверхность отряд коммандос. Их задача —уничтожить орудия, не дающие флоту нанести удар. Далее все развивается по знакомому до боли сценарию: люди схвачены и зверски замучены, повезло (что не очень очевидно) только вам, и теперь необходимо в одиночку выполнить то, с чем не справились ваши товарищи. А именно — проложить дорогу по территории хорошо охраняемого военного комплекса, найти уязвимое место и порушить космическую оборону «плохишей». Задача вполне посильная для бывалого игрока!

Наличие сюжета позволило создать осмысленный комплекс заданий (то есть эпизодов), каждое из которых обладает своими характерными особенностями и внутренней логикой. Формально любое строение делится на многие уровни, передвижение между которыми абсолютно свободно, что сильно добавляет реалистичности игровому миру. На самом деле слово «уровни» уже не совсем корректно. Мало того, отдельные части связаны не только переходами, но и головоломками — действия на одной влияют на прохождение другой. Например, запуск вентиляции приведет к исчезновению облака ядовитого газа в одном из отдаленных коридоров, а включение системы охлаждения реактора — к падению температуры в прилегающих к нему помещениях. Мир становится целостным, пропадает желание задать вопрос: «А где мы, собственно, бродим? Зачем кто-то это все построил и для чего?!» Ведь массивные сооружения из первого Quake совершенно нефункциональны и бессмысленны. Вообще, дизайн уровней изменился — они не только стали больше, но теперь появились открытые пространства, что было нехарактерно для первой части. Интерьеры стали более специфичными, легко можно догадаться, в каком из мест ты сейчас находишься. Например, склад — просторное помещение, заставленное ящиками, шахта - узкие темные коридоры, в которых встречаются красиво искрящиеся голубые кристаллы. Остальные здания-эпизоды: военная база (полуразрушенный обьект, на его территории, по всей видимости, в жестоком неравном бою пали ваши предшественники), бункер, охранный комплекс, завод, энергетическая станция, ангар космических кораблей. Последовательность эпизодов определяется заданной сценарием целью (шахта — всего лишь менее охраняемый путь на территорию завода). Более осмысленным стало и прохождение эпизодов — перед вами всегда стоит определенная задача, решение которой ослабляет оборонный потенциал противника. Сильно изменились загадки, и в качестве примера можем привести

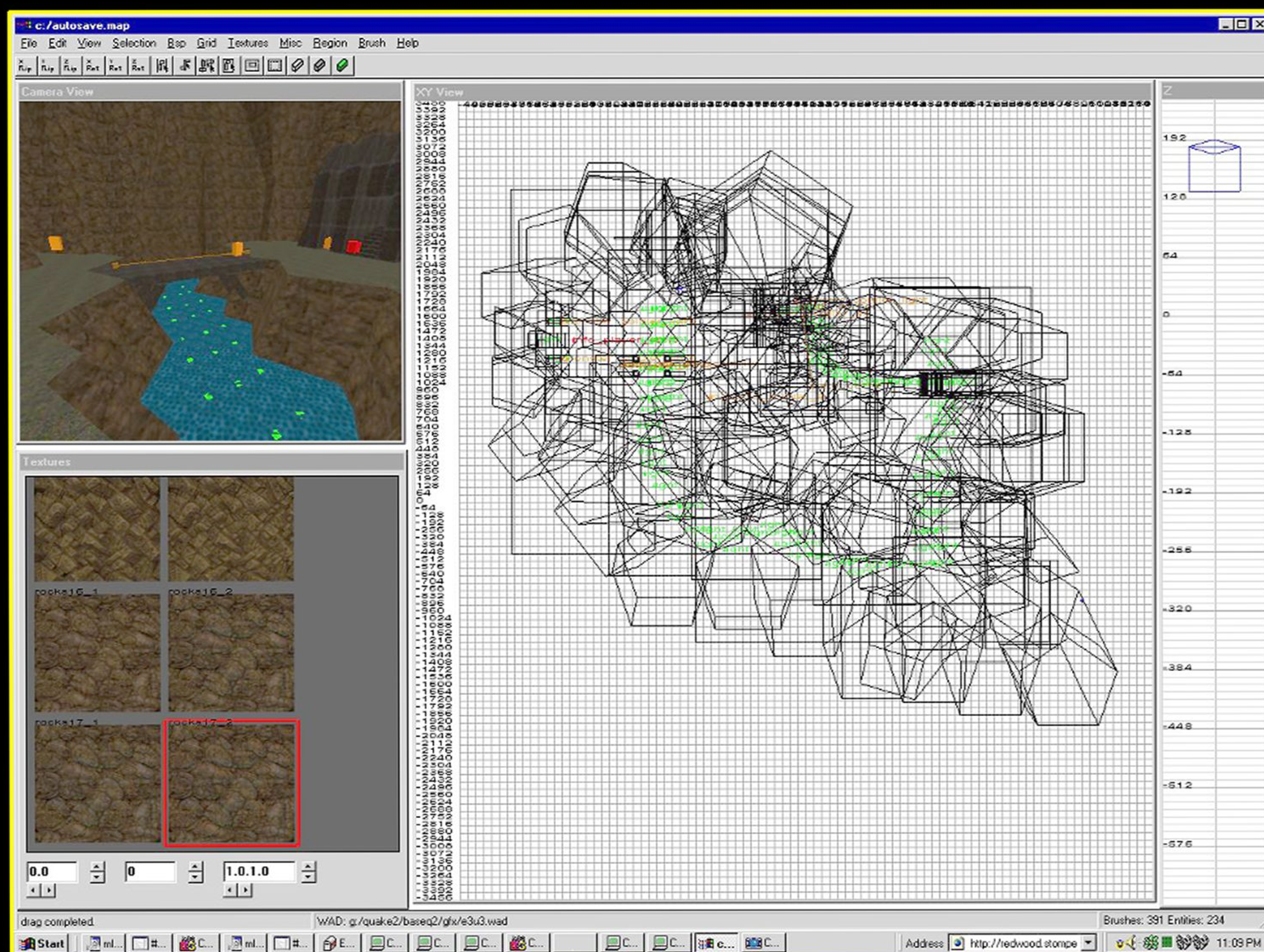








FLIPPER





следующую головоломку: ключом для одной из дверей послужит голова командного робота, которую нужно установить перед сканером. А вот где взять голову — догадайтесь сами. В другом месте необходимо завладеть контролем над стационарной пушкой и фланговым огнем очистить дворик от толкущихся на нем врагов, чтобы потом гордо продефилировать к охранявшемуся (ранее) объекту. Так что есть над чем поразмыслить. Нельзя не отметить появление кнопки «Use», что так же много говорит о желании разработчиков учесть требования игроков.

Несколько возросла степень интерактивности окружающих интерьеров. Можно взрывать отдельные стены и двери, а также использовать некоторые механизмы (примеры смотри выше). Но полной свободы разрушения все равно нет и вряд ли будет в ближайшее время...

Итак, получается, что задача перед нами стоит непростая, а что же есть из подручных средств для ее решения? Оружия стало больше и оно разнообразнее. О двустволке и пулемете мы даже и вспоминать не будем. Еще есть (в порядке возрастания убойной силы):

бластер — неограниченное количество патронов, но длительное время перезарядки (энергию, видимо, черпает из мирового эфира);

ракетница — подсветка плюс зажигательное оружие;

мины — подарок для назойливых преследователей;

мортира — стреляет мультигранатами, накрывающими большое пространство, поэтому при применении требует осмотрительности;

ракетная установка — такая же, как и везде;

гипербластер — многоствольное устройство повышенной мощности;

«рельсовая» пушка — вероятно, имеется в виду Гауссово ружье;

дезинтегратор — для истребления единичных особо живучих врагов;

старый добрый BFG — вернее, его продвинутая версия с эффектом черной дыры, наиболее действенен при применении против группы монстров.

Большую часть оружия вы теперь сможете найти только на телах ваших менее удачливых предшественников, а остальное — в замаскированных секретных местах. Если и с патронами дела обстоят так же, то это будет очередная победа здравого



смысла над леностью разработчиков. А то ходишь себе по вражеской базе и благодаришь противника (или это был Санта Клаус?) за заботливо разложенные боеприпасы. Непосредственно к оружию относится еще одно забавное графическое нововведение — все пушки-пистолеты анимированы вместе с держащими их руками.

Ну вот, со средствами истребления все хорошо, а как с объектами для отстрела? Прежде чем перейти к описанию видового разнообразия, уделим внимание искусственному интеллекту. Монстры стали умнее и обзавелись органами чувств, что, впрочем, сделало их жизнь тяжелее. Ведь теперь для того чтобы обнаружить пришельца, им необходимо его увидеть или услышать. Следовательно, не прыгая с большой высоты и используя тени, вы вполне можете пробраться (и должны будете) на хорошо охраняемую территорию. Кроме того, монстры неодинаково защищены с разных сторон, поэтому заход им за спину позволит нанести большие повреждения. А если к тому же не забывать, что тот, кто не видит врага, не может уворачиваться от выстрелов (а они и это умеют!), то недоучесть выгоду скрытных передвижений и вовсе нельзя. К повышающим правдоподобие новинкам можно отнести и реакцию монстров на точные попадания — на туловищах и конечностях появляются раны. В соответствии с законами физики тела отбрасываются назад на расстояние, зависящее от соотношения массы тела к мощности поражающего заряда. Но физика работает и в обратную сторону — если вы не увернулись, то можете быть дезориентированы.







Внешний вид монстров разнообразен, но подчинен одному принципу, основанному на их биологической сути. Дело в том, что чужие — паразитическая раса, использующая другие организмы для построения самих себя. Они смогли решить проблему совмещения живых тканей с механизмами, поэтому в результате производственного процесса получаются киборги — хорошо защищенные и вооруженные. Сборка осуществляется на заводе, где вы заодно сможете выяснить, что стало с выжившими членами штурмовой команды (бр-р-р...). И воспылать праведным гневом и жаждой отмщения.

Кого же вы встретите на вражеской планете:

Солдаты и пехотинцы — наиболее человекоподобные создания.

Берсеркеры — бойцы с секирами вместо рук.

Мозг — нечто с щупальцами.

Рыба — челюсти с хвостом для передвижений в водной среде.

R2D2 (это что, шутка такая?) — вовсе не похож









по характеру на прототип, агрессивный маленький робот с лучевым оружием.

Swarmer (???) — летающая тварюшка.

Парящий — большая летающая тварюшка.

Гладиатор — очень массивный и живучий гуманоид.

Медик — как и положено, лечит инопланетных недобитков.

Паразит — собака, у которой вместо хвоста щупальце.

Танк — самый большой и тяжело вооруженный монстр.

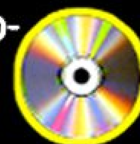


Так что, как вы видите, живности много. Вообще, разработчики заявили, что они хотят вернуться к духу DOOM'а — «Я самый крутой парень на деревне!», поэтому враги будут виться вокруг вас, как осы над вареньем, но их живучесть будет не очень большой.

Внешний вид монстров станет более привлекательным, а движения плавными за счет использования интерполяций, причем, чем мощнее ваш компьютер, тем это заметнее. Напоследок одна очень понравившаяся нам хохма - убитые враги со временем начинают благоухать, чем привлекают рои жирных мух.



И еще немного о сюжете. В игре появились радиопереговоры, которые необходимы для выдачи вам ЦУ (должно же и начальство поучаствовать в исторической миссии) и для объяснения происходящего (им сверху виднее). Также может быть сообщена всякая полезная информация, помогающая в решении возникающих проблем. Ну и, наконец, по рации же предстоит сообщить об успешном завершении миссии, после чего останется только наблюдать за последствиями удара с воздуха. Плюс всегда можно ощущать мощь всей Земли у себя над головой (а также принимать любимые радиостанции). И уж совсем не характерная для ID вещь - должны появиться видео вставки! Они представляют собой происходящие где-то когда-то события, и будут изготовлены с использованием базового 3D-движка, что позволит органично встроить их в продукт.

Теперь перейдем к техническим подробностям. В области графики авторы пошли на ряд компромиссов с целью достичь максимальной привлекательности. Наилучший эффект вы получите только при использовании аппаратных 3D-ускорителей, поддержка MMX пока не планируется. Существенно увеличена цветность, что позволило сделать текстуры более мягкими и реалистичными. Небо отныне не будет одним статичным куском, портящим весь вид. Появились цветные источники света, что привело к возникновению ряда интересных эффектов. Зато пропал туман и блики, так как они плохо уживаются с ускорителями. Вода стала прозрачной, и это надо видеть! Местами вам встретятся мерцающие силовые поля. Но взрывы будут плоскими, так как, по мнению разработчиков, технология пока не доросла до хороших обьемных взрывов. Насчет звукового оформления ничего не известно. Для ярых феминисток есть возможность выбрать персонаж женщину. Так что же нас ждет? Если будут сдержаны все обещания, то это будет интересная, красивая и современная игра, построенная с определенной логикой. А местные жители кибермира обеспечат требуемый жанром динамизм. Профессия у них такая, понимаешь! 

Перед самой сдачей журнала в печать мы получили более подробную информацию об оружии, которой с вами и делимся:

Новое оружие

Лазерный пистолет: он очень медленно перезаряжается и не наносит большого урона противнику, но зато какие световые эффекты от его выстрелов! Даже самого слабого противника он «уложит» только с двух выстрелов, поэтому используйте его, когда ничего другого нет.

УЗИ: Очень мощная и полезная штуковина. При долгой безостановочной стрельбе изображение начнет подергиваться вверх (помните, этот эффект использовался в Redneck Rampage)

Шотган: Теперь он выглядит более правдоподобно, а после каждого выстрела ваша рука перезаряжает его. Обладает средней убойной силой.

Пулемет: Очень похож на тот, что был в Wolfenstein'е. Эта блестящая машинка уничтожит кучу врагов еще до того, как вы поймете, что нажали на курок.

Rail Gun: Нажмите на курок, и помимо убойного выстрела вы увидите красивые световые эффекты. Этим оружием можно уничтожить практически любых врагов кроме самых сильных. Его выстрел запросто пробивает насквозь тела нескольких противников.

Дезинтегратор: Превращает противников в кучку черной пыли. Один интересный момент: в момент выстрела не освещает все вокруг, а наоборот, вызывает облако чернильной темноты.

Ручная граната: Выглядит намного привлекательнее, чем гранатомет. Даже видно как ваши руки вскрывают ее и бросают в сторону противника.

Ракетница: Любимое оружие большинства Quake'манов. Теперь она стала еще мощнее и убойнее.

http://www.sijun.com/dhabih/



Die by the Sword

Жанр: Action
Издатель: Interplay
Платформа: PC
Выход: Осень 1997 года

ПРЕДИСЛОВИЕ

Говорят, что многие черты характера человека определяются по тому, как он заходит в помещение. Если, к примеру, дверь буквально срывается с петель от мощного рывка, то скорее всего к вам пожаловала натура весьма эксцентричная и, прямо скажем, самоуверенная; если же о посетителе вы узнаете по едва слышному робкому стуку, то от этого гостя решительных и уверенных жестов ждать не приходится. Точно так же дело обстоит и на компьютерно-игровом фронте. Многое о дальнейшей судьбе игры можно сказать, анализируя события, предшествующие ее появлению на свет. Условно можно выделить четыре категории игр: те, которые появляются точно в срок (ну или почти в срок) без особых задержек (примеры? пожалуйста: Diablo, Heroes Of Might And Magic II, Z и т.п.), есть отдельные представители, которые совершенно неожиданно вырастают из ниоткуда и приводят к легкому буму в игровой среде (KKnD), есть игрушки, которые просто прекращают свое существование, так и не появившись на прилавках или в лучшем случае переименовываются и переориентируются (CrySys, Iron Throne), наконец, есть игры, которые... Как бы это сказать... Ну, скажем, ожидаются с огромным нетерпением, но появляться на прилавках както не торопятся. Примеров тут хоть пруд пруди: Pray, Unreal, некогда Quake. Этот список неплохо продолжается игрой Die By The Sword, о которой впервые было заявлено более года назад. Это проект немедленно привлек внимание, так как был прямым продолжателем Into The Shadow (выход этой игры, кстати, находится под большим вопросом). В Die By The Sword обещалось внести небывалые реализм движений и качество анимации, причем разработчики собирались сделать обсчет всех персонажей и обьектов в реальном времени без использования экзотических системных требований! Эти фантастические результаты были достигнуты за счет... Впрочем, хватит. Это уже тема для одной из следующих глав.





KILL ME OR DIE BY THE SWORD!
(Manowar,
«Hector Storming The Wall»)

«Умри, сраженный мечом» - это вольный перевод названия игры (кстати, можно сразу предложить и вариант названия для сиквела - «Рухни, сбитый кирпичом», шутка). Слово «меч» фигурирует не случайно, так как в Die By The Sword вашим единственным надежным другом станет именно этот вид холодного оружия. Но это лишь одно слагаемое успеха; кроме меча, понадобится использовать ловкость, подвижность персонажа, а самое главное - умение правильно планировать тактику боя.

Die By The Sword - это не совсем обычная игра жанра action. По большому счету, в ней, конечно, присутствуют все необходимые для жанра атрибуты: главный герой, масса противников, несколько камер обзора, богатый выбор вооружения (подробнее обо всем это мы еще поговорим), но «изюминка» заключается в другом. Разработчики изменили сам подход к сражениям с противниками: почти каждый бой - это индивидуальный поединок, реализованный в духе Virtua Fighter или ему подобным.

«Die By The Sword произведет революцию в мире файтингов», - смело заявляет на своих страницах журнал Computer Player. На наш взгляд, это заявление не совсем верно, скорее революция может произойти в жанре action. Реально уже существуют игры на PC (а уж про приставки и говорить не приходится), где поединок с противником выдвинут на одну из главных ролей. Самые простые примеры - игра XS или любой Doom'оподобный клон с использованием bot (от слова «robot» – программа, имитирующая игру человека в режиме multiplayer). Но именно Die By The Sword обещает быть до конца продуманным action с хорошей долей fighting, ведь интересная идея - не всегда залог успеха (вспомните хотя бы мало-







играбильный XS). Наконец, сам за себя говорит лэйбл игры «By Gamers. For Gamers» - что переводится как «сделано геймерами для геймеров».

ГРАФИЧЕСКИЕ ПРЕЛЕСТИ

Над движком Die By The Sword трудились две команды - программистов и... математиков. Для начала был создан программный код движка (кстати, он получил название VSIM), а потом к работе подключились и светила науки. Окончательные формы проект приобрел лишь после слияния программной





части со специальной математической моделью, суть которой выражалась в следующем. За основу бралась физика движения человеческого тела, т.е. учитывалось перемещение рук, ног, головы, торса; кроме этого устанавливались жесткие ограничения (чтобы не было поворота головы на 180 градусов) и связи (поворот торса влечет за собой поворот рук и т.п.). В общем, в виде математических формул были описаны правила движения человеческого тела, а движок игры позволил обсчитывать все это в реальном времени. Окончательно вся математика использовалась применительно к трехмерным полигонным персонажам. Вот и ответ на вопрос, почему все движения выглядят такими реалистичными.

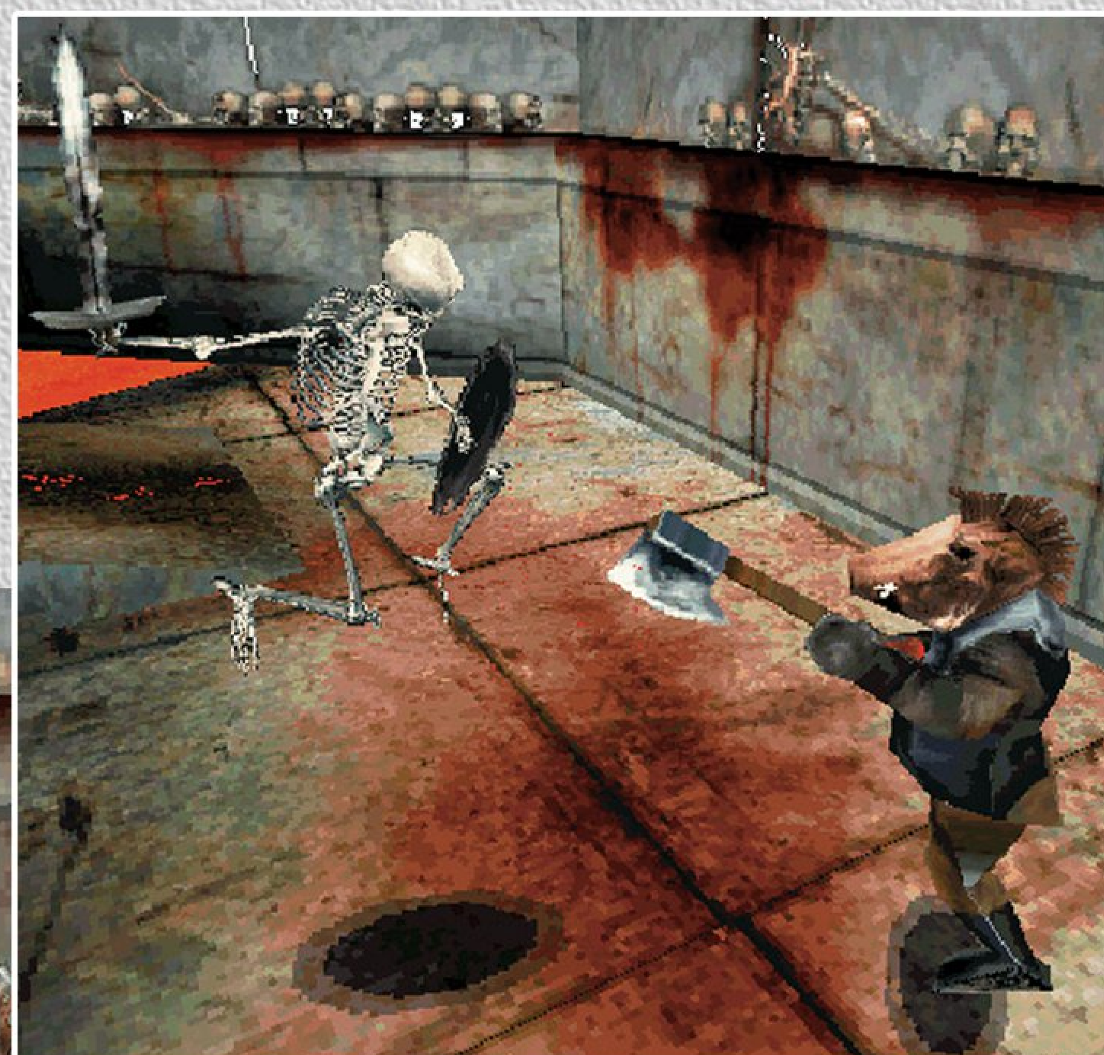
Мир Die By The Sword полностью трехмерен, в нем игрок получает полную свободу для передвижения. Учитывая то, что набор движений очень велик (можно ползать, прыгать, кувыркаться, отскакивать вбок и т.п.) герой относительно беспрепятственно может попасть в любые уголки виртуального мира.

Естественно, не только персонажи, но и любые игровые объекты визуализируются с применением полигонной технологии. Для удобства используется несколько камер обзора, причем среди прочих есть и вид от первого лица.

Много внимания уделялось различным эффектам. Про real-time lighting и говорить не приходится, было бы, мягко говоря, странным, если бы его не было. В остальном отдельного упоминания заслуживают туман, реалистичное освещение, искры, которые вылетают, когда сталкиваются мечи.



Но и это еще не все. Самое главное, что, на наш взгляд, было реализовано в Die By The Sword, - это возможность создания собственных движений и приемов. Для подобных целей существует специальный удобный редактор; после создания какого-либо нового телодвижения ему присваивается «горячая клавиша». Дальше больше, можно не только «обучить» главного героя серии различных атак, но и объединить их в комбосы! В дальнейшем вы сможете обмениваться созданными приемами и комбо с другими фэнами игры.



СРАЖЕНИЯ С ПРОТИВНИКАМИ

Новый противник в Die By The Sword - это не просто очередная куча полигонов с различными характеристиками силы атаки и защиты, это нечто большее, ведь с каждым из них вам придется померяться силами (иногда в индивидуальном, а иногда и в групповом бою).

В основном на вашем пути появятся четыре типа врагов:

Кобольд (kobold) - эти полулюди, полусобаки обитают на верхних уровнях подземелий. Вооружены твари мечами и копьями. Компенсируют свое слабое физическое развитие массовыми нападениями - очень редко кобольды расхаживают в одиночку. Их можно назвать трусливыми, но голова у них работает очень и очень неплохо - сматываясь от опасности, кобольды постараются заманить врага в ловушку или привести в логово к своим сородичам. Любимый прием нападения - окружить жертву со всех сторон и нападать одновременно.



Орки (orc) - помесь человека и дикого кабана. Практически полная противоположность кобольдам - на сто процентов используют свою огромную физическую силу. Но вот умом обделены - в основном грубо прут в атаку, но учтите, что в процессе сражения любой орк покажет себя как профессиональный боец. Один единственный удар боевого топора способен надвое расколоть голову противника. Иногда орки возглавляют отряд трусливых кобольдов. Известны также тем, что частенько питаются мясом убитых врагов.





Скелеты (skeleton) - ожившие трупы, возвращенные к жизни черной магией колдунов. Эти создания не знают страха, жалости и сомнений, ими движет лишь стремление убивать. Скелеты вооружены мечами и щитами; их существенный недостаток - атакуют противника вслепую, но если уж «примутся» за кого-либо, то постараются довести дело до конца. Несмотря на не особенно грозный вид (по сравнению с теми же орками), на деле скелеты оказываются куда более опасными противниками, так как их полуистлевшие кости заговорены против стали.

Троглодиты (troglodyte) - бич подземных рек и озер. Эти существа убивают без разбора любую живность, движимые лишь одним стремлением - извечным голодом. Троглодиты очень опасные противники, так как феноменально сильны, быстры, практически неуязвимы в воде. Но самое опасное место встречи с троглодитом - это его логово. Единственным слабым местом является то, что эти твари не пользуются оружием, полагаясь на свою адскую силу и острые когти.

Сражения с этими и некоторыми другими исчадьями Преисподни будут происходить не только на открытых пространствах, но и узких коридорах, и в совершенно неприспособленных для боя комнатах. Возможна и такая ситуация - главный герой висит, держась одной рукой за веревку, а второй отмахивается от досаждающих врагов.



Все уровни имеют несколько вариантов прохождения, но ни один из них не будет легким. Противники обожают нападать сзади и прятаться в засадах, поэтому старайтесь передвигаться, находясь спиной к стене и не теряя бдительности. Но и стенам нельзя доверять на сто процентов - любая трещинка или выбоина вполне может оказаться хитроумным механизмом, из которого при вашем приближении вылетит отравленная стрела. Тоже относится и к замаскированным ямам.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Искусственный интеллект монстров сделан с перспективой развития. Проще говоря, монстры «учатся» на своих ошибках и стараются не попадаться на одинаковые уловки. Поэтому вам не удастся крушить толпы противников одним и тем же приемом - для успешной борьбы необходимо постоянно менять тактику. Самым идеальным вариантом является тактика «стравливания» противников (a la Doom).

У главного героя есть несколько характеристик (сила, ловкость, подвижность и др.), которые будут меняться по мере прохождения игры. Опыт, накопленный в боях, положительно скажется на всех характеристиках, но вот ранения, напротив, выступят в роли декремента числовых значений параметров. Кроме того, максимально эффективно сражаться мешают не только ранения, но и общие условия окружающей среды (например, тип грунта), и усталость героя. Вылечить раны можно с помощью специальных растений.

Multiplayer пока что поддерживает одновременную игру четырех человек (локальная сеть). Подобная баталия напоминает deathmatch в Witchaven, где соперники также рубились до посинения на мечах. На уровнях для multiplayer-режима находится просто фантастическое число ловушек и всяких каверзных приспособлений.

Позволим себе несколько советов. Особого успеха тактика «увидел-напал» скорее всего не принесет. Постарайтесь выманить противника на удобную для сражения местность. Если же враг попытается заманить вас в ловушку, то попробуйте использовать ее в своих интересах. Помните также, что основное преимущество в сражении дают скорость и подвижность, и только потом - сила. Если вы боретесь против группы разношерстных монстров, то перво-наперво разберитесь с наиболее «крутыми» и опасными противниками.







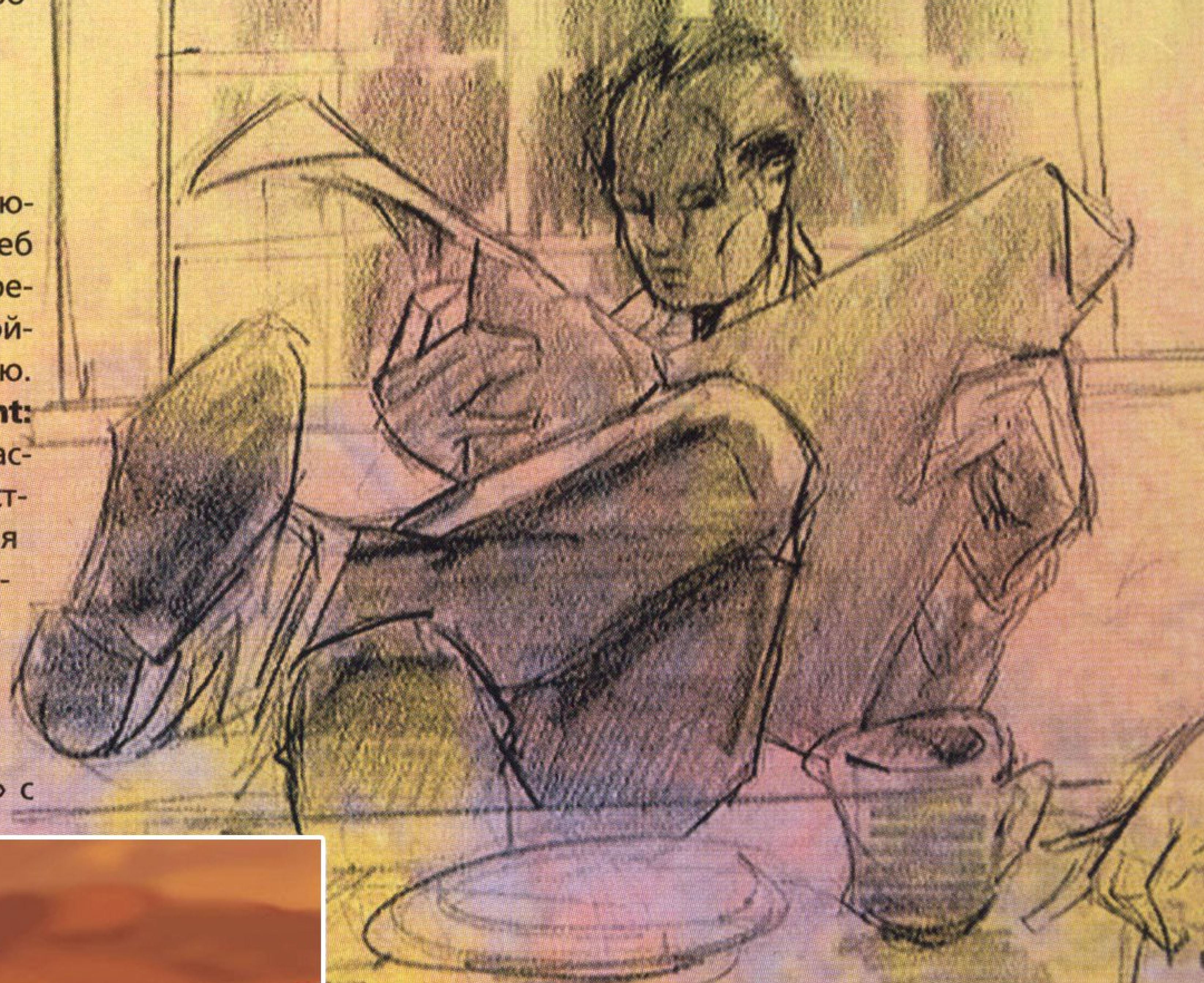
Gabriel Knight III

Слово «quest» непосредственно ассоциируется с фирмой Sierra, а Sierra в свою очередь еще более связывается со словом «quest». Несмотря на то, что эта компания занимается разработкой игр разных жанров, именно по части квестов ей практически нет равных; существует даже выражение «классический Sierr'овский квест». Успех на этом поприще пришел к Sierra неспроста, все удачные игры – плод долгой и кропотливой работы; тщательнейшим образом прорабатываются детали будущей игры - от графики и звука до сюжетных вариаций и тонкого умного юмора.

Какие квесты называются обычно навскидку? Это мультипликационные Leisure Suit Larry, Space Quest, Kings Quest. Но речь в данном случае пойдет о немного других шедеврах того же жанра, а именно, о видеоквестах. Наиболее яркими представителями стали Phantasmagoria, Urban Runner и Gabriel Knight.

Сейчас Sierra трудится над продолжением Gabriel Knight. В принципе не планировалось создавать третью часть, но компанию буквально завалили просьбами о продолжении. К слову сказать, первое письмо появилось уже через четыре дня(!) после официального появления Gabriel Knight II: The Beast Within на прилавках магазинов, а еще через некоторое время, как рассказывают сами разработчики, «стали приходить целые лавины писем». О популярности игры говорят и многочисленные Web-сайты, созданные фэнами и поклонниками Gabriel Knight. Подводя итог, можно сказать, что уже сейчас потенциальный успех будущему проекту обеспечен, несмотря на то, что выход **Gabriel Knight III** запланирован лишь на лето будущего года.

Жанр:
Издатель: **Sierra**
Платформа: **PC**
Выход: **Лето 1998 года**



ОТ ГРЕХОВ ОТЦА К КРОВИ ПРОКЛЯТОГО

Гэбриел Найт – писатель, работающий над романами ужасов. Волею судеб он частенько попадал в тяжелые передряги, но благодаря упорству и настойчивости всегда выходил из них с честью. В первой части игры **Gabriel Knight: Sins Of The Father** главный герой расследовал страшные ритуальные убийства, связанные с магией Вуду. Вторая часть – это история о борьбе с волками-оборотнями или, иначе говоря, вервульфами. Надо отметить, что огромную помощь Гэбриелу оказывала очаровательная девушка Грэйс Накимура (Grace Nakimura, кстати, «grace» с английского переводится как грация, изящество). Если все ответственные действия предпринимает сам Гэбриел, то на долю Грэйс выпадает сбор информации – она копалась в библиотеках, занималась переводом манускриптов и т.п.



В **Gabriel Knight III: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned** (кровь святого, кровь проклятого) события переносятся в небольшой европейский городок. Этим местом некогда владела королевская чета, которая была свергнута несколько веков назад. Здесь Гэбриел встречается с одним из потомков «голубой крови», который просит нашего героя разобраться в странных событиях, происходящих в узких семейных кругах. Естественно, это не обычные склоки, а







сверхъестественные явления, которые никак не поддаются здравому объяснению. Потомок королевской семьи шестым чувством ощущает угрозу, нависшую над свои новорожденным сыном, и однажды кошмар становится реальностью – ребенок был похищен. Вскоре выясняется, что этот малыш каким-то образом может стать ключом к страшной тайне, которая окружала его предков еще в темное средневековье.

Поскольку работа над сиквелом будет продолжаться еще в течение года, то сюжет, возможно, немного откорректируется, но основные идеи скорее всего останутся неизменными. К слову сказать, в Gabriel Knight III обязательно будет присутствовать Грэйс Накимура (второй игровой персонаж, помимо самого Гэбриела) и давнишний друг Гэбриела - Мосели (Mosely).

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

Даже не нужно говорить, что **Gabriel Knight III** продолжит традиции второй части игры и вся графика будет выполнена в режиме высокого разрешения. Также разработчики планируют использовать совмещение трехмерных сцен и отснятых видеороликов. Конечно, обилие цифровой информации неуклонно влечет за собой и немалое количество компакт-дисков, на которых придется все это цифровое хозяйство размещать. Скорее всего дисков будет столько же сколько и в Gabriel Knight II или Phantasmagoria, а именно, шесть штук.

Игра Gabriel Knight II отличалась великолепно отрендеренными background'ами, но зато качество роликов было явно ниже среднего. Разработчики собираются исправить этот недостаток за счет использования более продвинутых технологий по части компрессии и вывода изображений – все это вкупе получило название G-Engine technology. G-Engine – это трехмерный движок, который специально адаптировался для **Gabriel Knight III;** по заявлению разработчиков «...игрок не увидит выползающего растра или чего-нибудь в этом роде...» Камера может беспрепятственно перемещаться, а общий вид – масштабироваться, причем не только во время игры, но и во время видеовставок. Как ни странно, пока не планируется использование 3D-акселераторов и MMX-технологии, хотя возможно, что ситуация и изменится. Доподлинно известно только, что игра работает под управлением Windows 95.

Надо отметить, что игра будет не привычным квестом, а целым миром, в котором правят свои законы. Больше того, **Gabriel Knight III** выполнена в так называемом псевдо-real-time. Это означает примерно следующее – все события происходят в реальном времени, но в зависимости от ваших действий они будут протекать с разной скоростью. Например, пока вы не узнаете что-то от человека X и не донесете эту информацию до человека Y, человек Z не сделает что-либо. Многие игровые персонажи вообще живут своей собственной жизнью, мало зависящей от манипуляций Гэбриела и Грэйс.



Это дает возможность не только заниматься основным расследованием, но и практически неограниченно исследовать окружающий мир без особых специальных целей – скорее просто из



любопытства. Кроме того, можно пройти игру так и не поняв, собственно, что происходит, а можно, напротив, изучить каждую деталь и мелочь сюжета. Зависит это от вашего везения, наблюдательности и умения логически мыслить; как уже отмечалось, игра не ограничивает вас рамками типа: пока не сделал манипуляцию X, то манипуляция Y недоступна. Никакой подобной искусственности не будет - мир **Gabriel Knight III** полностью интерактивен. Кстати, распутывание клубка таинственных событий влечет за собой не только разговоры с персонажами и манипуляции с предметами, но и решение некоторых головоломок.

Вообще, по своему стилю и духу **Gabriel Knight III** немного напоминают произведения Агаты Кристи, например «Убийство в Восточном экспрессе» или «Смерть на Ниле». Сюжет и сценарий игры был написан Джэйн Дженсен (Jane Jensen) - одной из наиболее известных компьютерных дизайнеров на сегодняшний день.

Собственно, это вся на данный момент информация об игре. Некоторые дополнительные данные можно почерпнуть из картинок, а также из AVI-файлов, которые находятся на Web-сайтах Sierra и Games Domain.







BARRAGE

Жанр: Аркада
Издатель: TBA
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Итак, дамы и господа, слушайте внимательно, поскольку речь пойдет о самых серьезных вещах. Каких таких серьезных? Ну, самое главное в нашей истории о **Barrage** – это, конечно, рассказ о новейших технологиях, человеческом энтузиазме и о любви к пиву. Хотя постойте-ка. Возможно, верным будет другой порядок рассказа – вначале об энтузиазме, потом о пиве и, наконец, о технологиях…

Все началось в тот день, когда компания Xatrix Entertainment потеряла сразу четырех ведущих разработчиков, людей опытных и знающих. Это была четверка «отважных», которым было поручено работать с самым передовым «железом» из области видеоигр. Но в те далекие времена (в 1994 году) с MMX и 3D акселераторами дела обстояли неважно, широкой публике они были недоступны, и, дабы не помереть от безделья, ребята выпустили симпатичную аркаду с жесткой сюжетной линией Cyberia I, а немного спустя – ее славное продолжение, Cyberia II.

Так бы оно шло и дальше, если бы не снедала наших героев жажда сотворить нечто такое, что было бы на самом верху доступных потребителям технологий. А если очень хочешь и при этом стараешься, то обязательно все получится! Idee fix четверки совпала с неожиданным расцветом рынка 3D акселераторов. Прямо на международной конференции разработчиков игр в 1996 им представилась возможность пощупать собственными руками все наиновейшие методики ускорения работы с трехмерными объектами. Выбор четверки пал на 3Dfx, которая (-ый?) покорила их сердца навсегда. Что бы сделал обычный человек на их месте? Бросился бы к шефу и стал уговаривать его разрешить поработать с перспективным «железом»? Или, получив отказ, работал бы тайком дома? Трудно сказать. Создатели Barrage покинули преуспевающую компанию Xatrix Entertainment и, по их собственным словам, распродав последнее и съехав с престижных квартир, основали независимую фирму Mango Grits. Нелегко в это поверить, но новой фирме пришлось искать связи и знакомых для того, чтобы как можно скорее заполучить желанную видео карту с чипсетом 3Dfx в свои руки. После этого работа наконец закипела!





За полтора года трудов в непереносимых для американцев условиях была подготовлена первая демо-версия игры. Презентация ее на E3 произвела небольшую сенсацию – настолько реалистично выглядели пейзажи, плавно перемещались в многомерном пространстве многочисленные объекты. Надо сказать, что жанр **Barrage** вполне традиционен, как отмечено в преамбуле – это аркада. Время действия – печальное будущее старушки Земли. Само собой разумеется, что основа существования белковой и прочей живности на планете – это бесконечные стычки с бесчисленными врагами, а вы, как всегда, одиноки, и некого позвать на подмогу…

Управлять в **Barrage** полагается весьма неплохим боевым средством. Судя по всему, это техногенный мутант боевого вертолета и атомного подводного крейсера. Штука получилась посильнее «Фауста» Гете, и надо признать, что по-настоящему впечатляют визуальные эффекты при переходах между стихиями, например, при резком нырянии с голубого неба в малахитовую зелень океана. Взгляните на картинки в статье, и сразу станет понятно, о чем идет речь. В **Barrage** будет пять уровней с одинаковой задачей на каждом из них – перебить всех врагов и уничтожить красные бакены, после чего открывается портал в следующий эпизод. В демо-версии доступен первый из уровней (прерия). Под крылом техно-мутанта проносятся очень реалистичные дома, мосты, с



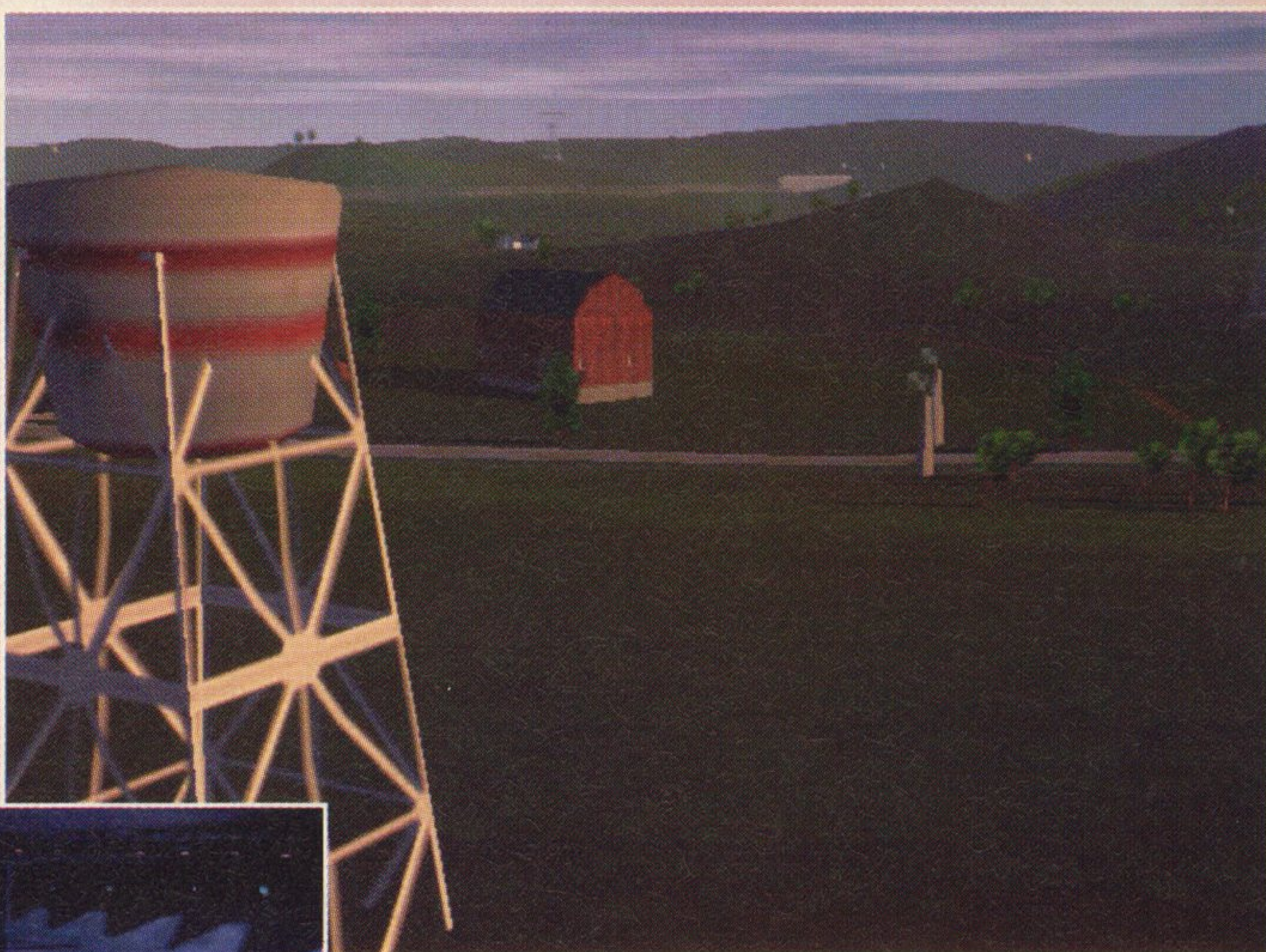




земли по вам ведут огонь танки, взлетают ракеты, а в воздухе кружат вражеские самолеты. Уничтожать можно практически все – любой обьект так или иначе реагирует на меткий выстрел.

Прекрасно развита в **Barrage** система индивидуальной подстройки параметров игры. Интенсивность дымки, ее цвет, количество истребителей противника на квадратный сантиметр экрана (что, конечно, увеличивает число обрабатываемых полигонов) и многое другое легко настраивается горячими клавишами. Для особо дотошных предлагается несколько вариантов тестирования быстродействия системы (можно включать ее возможности по выводу максимального числа кадров в секунду и манипулирования текстурированными полигонами).

А теперь вернемся к последней презентации новой аркады. Именно аркады, поскольку **Barrage** разрабатывалась в первую очередь для использования в игровых автоматах. Так вот, демонстрировалась игрушка на специально сконструированном агрегате, сердцем которого служил особым образом охлаждаемый Pentium II 300 МГц с видео ускорителем класса Diamond Obsidian. Вывод изображения осуществлялся на три экрана – один спереди и два по бокам. Для полноты ощущений игрок находился в специальном виброкресле. Очередь, говорят, все время стояла изрядная. Обсуждаемая демо-версия также критична к типу видеокарты – только 3Dfx и никакой другой. В дальнейшем версия для PC будет поддерживать и другие ускорители через Open GL или DirectX.







В настоящее время для всех желающих (с соответствующим «железом») существует возможность стать бета-тестером Barrage. Для этого следует оплатить через Интернет предварительную подписку на игру, которую и в дальнейшем планируется продавать также прямо с WWW-сайта Mango Grits. Там же можно найти занятный видеоролик в формате Quick Time и узнать последние новости (с периодичностью в две недели) о ситуации с грядущим хитом. Ну вот, кажется, мы ни о чем не забыли.

Забыли? Ничего не сказали о любви к пиву? Скачав демо-версию, обязательно дочитайте файл readme до самого конца. Там есть очень интересные подробности о житье-бытье независимых разработчиков в США. Ну очень много параллелей с жизнью простых россиян! Так вот, написание и отладка **Barrage** обошлась Mango Grits в 300 ящиков пива. Тоже, согласитесь, свидетельство добросовестного подхода к делу!



LORDS of Magic



Сьерровская Lord of the Realm II, весьма популярная у компьютерных стратегов в течение этого года, примечательна тем, что, в отличие от большинства других невоенных стратегических игр, имела в меру реалистический сюжет. Во всяком случае, там не было ни драконов, ни орков, ни волшебников, ни всяких прочих штучек в стиле фэнтэзи. Но теперь все они в серии «Лордов» появятся – этого хочет большинство любителей последней части. Люди, желавшие, напротив, еще большего реализма, оказались в меньшинстве.

Итак, сюжет **Lords of Magic** типично фэнтэзийный. Земли, моря, эльфы, драконы, злые плохие, добрые хорошие. Силы зла олицетворяются Главным Садистом игры по имени Лорд Балкот. Этот лорд нашел некий артефакт, который придал ему огромную страшную силу для борьбы со всем живым и воцарения власти всего неживого. Поскольку даже с артефактом Балкоту непросто захватить абсолютно все, что имеется вокруг, и ему сперва надо собрать армию (для чего он уже успел подписать пакт с Варварами), то у сил добра еще есть время найти героя, который безо всякого артефакта сможет плохого лорда поставить на место и свободу живых восстановить. Это, разумеется, вы. Хотя если у вас плохое настроение или надоело все время спасать мир и спокойствие, можете взять на себя роль плохого дяди и устроить на земле мрак и жуть.



В игре представлены восемь главных рас (эльфы, орки, люди и так далее), каждая из которых имеет склонность к определенному типу магии и предпочитает жить на определенном типе местности. Кроме того, у каждой расы существуют два антагонистских типа, которые друг друга не любят больше всего на свете. Например, эльфы бывают светлые и темные, а люди – хорошие и плохие. Эти антагонисты друг с другом дерутся особенно охотно. В начале игры, помимо выбора своей расы, вы также можете выбрать тип своего героя: боец, маг или вор. Разные специальности приводят к разным склонностям героя и управляемой им армии, а также к разным отношениям к вам со стороны соседей и врагов. Выбор лидера расы весьма важен и еще по одной причине: он – это вы, и если его убивают, то и для вас наступает гамовер. Правда, вроде бы обещают возможность воспитывать преемника, который, в случае убийства лидера, не повлечет за собой конца игры (если, конечно, его не убьют вместе со всей семьей).

Жанр:	**Стратегия**
Издатель:	**Sierra**
Платформа:	**PC**
Выход:	**Конец 1997 года**



Игра, как и ее предшественник Lord of the Realm II, будет состоять из двух основных компонентов: из походовой экономической стратегии и боев, происходящих в реальном времени. В стратегическом режиме вам предстоит исследовать мир вокруг своего замка, открывать новые земли, подчинять их себе, расширять зону своего владения, растить армию и зарабатывать деньги. Хотя эти последние весьма важны для успешного ведения экономики в **Lords of Magic,** еще более важным аспектом является собственно королевская власть, которую надо всячески поддерживать. Власть эта измеряется определенными единицами, которые полезно копить по ходу дела и использовать в особо важных случаях, например, когда надо заставить народ очень быстро понастроить крепостей на линии фронта или мобилизовать население для нанесения решающего удара по силам зла/добра. Помимо этого, наличие большого запаса народного доверия весьма поощряет дипломатические отношения.

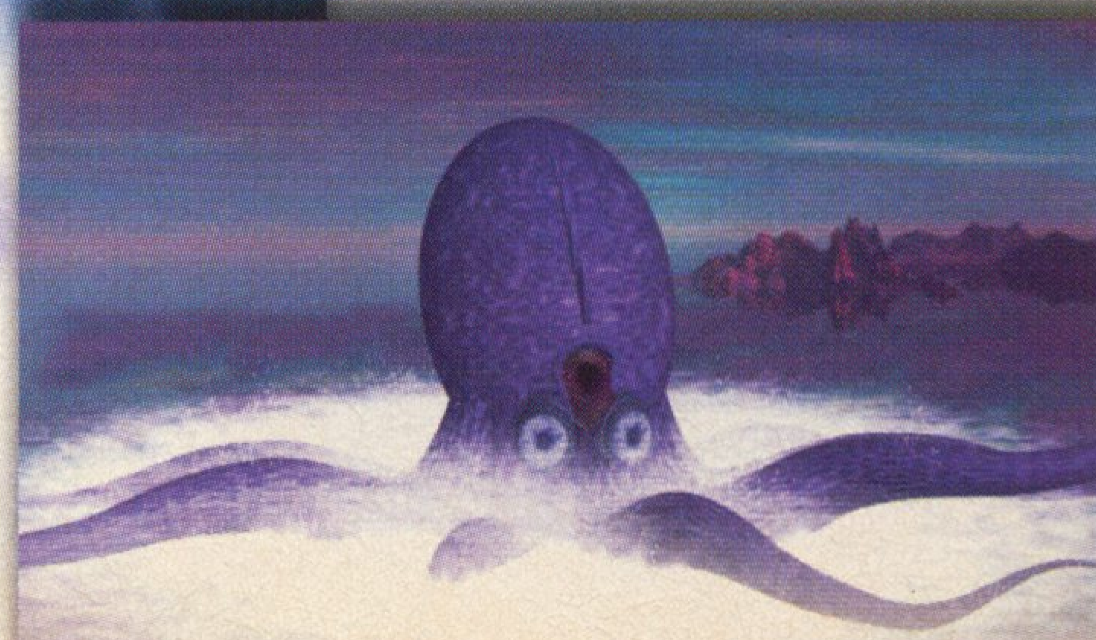


А дипломатические отношения в **Lords of Magic** будут культивироваться не только в сетевой версии. По утверждению разработчиков, они собираются сделать очень мощный искусственный интеллект, отвечающий именно за переговоры и дипломатию. Пока никто не видел этого интеллекта в работе, но если все обещанное действительно будет сделано, **Lords of Magic** может положить начало новой волне «умных» игр, в которых на первое место выйдет умение вести переговоры. Правда, верится в то, что Sierra выполнит все обещанное, с большим трудом. Судите сами: сьерровцы берутся обучить













компьютер всем тонкостям торговли (в игре можно будет продавать не только товары, но и армии, города и даже королей стран) и сотрудничества союзников - у них будут очень широкие возможности для взаимовыручки, вплоть до одалживания героев и городов на некоторое время. Скорее всего, все будет реализовано на предельно примитивном уровне (то есть компьютер не будет учитывать никакой дипломатическо-политической подоплеки, а просто будет стремиться продать все подороже, а купить подешевле). Если же Sierra действительно добьется серьезной автоматической модели дипломатии, ей за это надо будет поставить памятник.





Но не только дипломатию обещают автоматизировать. AI придет на помощь и вам, позволяя решать проблемы глобального характера, не вдаваясь в подробности того, что именно строится в данный момент в данном городе и что ему нужно для дальнейшего нормального развития. Говоря проще, вы имеете возможность отправить героя в путь, дав подробные инструкции типа «найди хорошее место, обоснуй там город, отстрой его как следует и к такому-то моменту изволь привести в нашу крепость «Страшная Скала» обученную армию с пушками». Разумеется, все это можете делать и вы, но если есть желание упростить себе жизнь, пользуйтесь AI. Опять же возникают скептические сомнения – настолько ли умен будет этот самый AI, в особенности в сетевой игре, когда вам будут противостоять живые люди, а не он же.

Это была экономическая часть игры. Переходим к военным действиям в реальном времени. Происходят они на увеличенной карте, которая, тем не менее, является именно частью большой карты, а не самостоятельной отдельной картинкой, как, например, в Heroes of Might and Magic. Дело в том, что в ходе боев, экономического развития, а также в результате природных катаклизмов происходят некоторые изменения рельефа и внешнего вида местности. Потому разнесенные во времени битвы за одну и ту же крепость могут выглядеть совершенно по-разному: от свежей зеленой лужайки в начале до мрачной обгорелой пустыни с торчащими тут и там трупами в конце. Помимо этого, в игре доступна весьма сильная магия, потому часто можно бывает заранее подготовить место сражения по своему вкусу (например, чтоб вампиры и скелеты чувствовали себя как дома).

Помимо этого, сражения в **Lords of Magic** обещают быть по большей части небольшими и локальными, в которых участвовать будут не десятки юнитов, а пары-тройки, и потому сами битвы (которые, кстати, могут случаться не только на земле, но и в подземных ходах и пещерах) происходят относительно быстро.

Авторы весьма капитально поднажали на фэнтэзийный элемент игры. В ней представлено около 80 разных видов необычных созданий (драконы, гномы, скелеты, гиганты и тому подобные) и около 160 разных типов заклинаний (которые, в свою очередь, различаются по силе), что в сумме должно удовлетворить даже самого заядлого фэнтэзийщика. Будет возможна игра как по модему, так и по сети и через Интернет. В последних двух случаях возможна игра за восемь разных сторон конфликта (точно еще неизвестно, будут ли эти стороны изначально поделены на хороших и плохих или дополнительные шесть игроков смогут менять стороны по ходу игры).

В общем, все выглядит очень многообещающе. Что в итоге получится у Sierr'ы – посмотрим. Есть у скептиков подозрение, что фирма эта по традиции ради скорых денег выпустит на рынок недоделанный продукт, в котором не будет большинства обещанных наворотов. А может, Sierra уже твердо решила с этой порочной практикой покончить... Поживем – увидим.











EXTREME TACTICS

Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**TBA**
Платформа:	**PC**
Выход:	**Рождество 1997 года**

Рука бойца устала уж выводить приевшиеся слова «стратегия в реальном времени». Устала она и задаваться извечным вопросом – ну сколько можно? Столько, сколько нужно, считают производители игрушек. Ведь если real-time стратегию по-прежнему покупают, значит, это кому-нибудь нужно. Следовательно, надо настолько завалить рынок играми этого жанра, чтобы их окончательно покупать перестали.

Итак, **Extreme Tactics** – еще одна попытка если не отобрать лавры у Command & Conquer, то хотя бы откусить от них кусочек. Автор попытки, фирма Media Station, до сих пор была известна только своими детскими игрушками, выпускавшимися под маркой Disney Software. Однако надо отдать любителям детей должное: они приложили немало усилий для того, чтобы их детище способно было заинтересовать до тошноты сытого real-time стратегиями пользователя. Но сперва – сюжет (который не является самым сильным местом новой игры).

Далекая планета Каллибра. Развитие ее привело к тому, что население поделилось на два больших клана, вовсю между собой воюющих за господство. Однако случается беда: ученые обнаруживают, что каллиброво солнце угасает, и через пару десятков лет на поверхности планеты наступит полная мерзлота. Народ быстренько роет сеть подземных городов с искусственной атмосферой и в них от напасти прячется.

Но проблема каллибровцев заключается в том, что основное топливо, необходимое для поддержания функционирования подземных биокомплексов, кулар кристаллы, находятся на поверхности планеты и добываться могут только с нее. Потому разрабатываются специальные дистанционно управляемые роботы-экскаваторщики, которые собирают кристаллы по поверхности и свозят их под землю. Но продолжаться вечно это не может, и веское количество кристаллов на поверхности планеты становится опасно малым. И тут вспоминается былая вражда между кланами.

Однажды садист Заирон, глава клана Бладфоксов, или Кровавых Лисиц, объявил другому клану, Хэммерхавк (Кувалдоподобные Ястребы), джихад, после чего захватил контроль над всеми месторождениями кристаллов. Сделал он это для того, чтобы Ястребы не смогли исполнить свой план постройки большого флота космических кораблей с тем, чтобы улететь с планеты Каллибриа в поисках нового дома.

Понятно, что Кувалдоподобные с таким положением вещей не смирились, и началась страшная война, в которой вам предстоит занять одну из сторон. Внешне стороны эти друг на друга похожи, однако на деле они весьма различны как по тактике, так и по своим приоритетам в области военной техники: Ястребы являются специалистами по производству летающих и ходячих аппаратов, а Лисицы предпочитают традиционные наземные транспортные и военные средства на колесах и гусеницах. У каждой из сторон имеется по одиннадцать миссий, что дает нам в сумме ровно двадцать два задания, что, честно говоря, не так уж и много.





Ну ладно, с сюжетом покончено, и мы подбираемся к самому интересному, что есть (вернее, будет) в игре **Extreme Tactics.** Дело в том, что здесь вы сможете сами проектировать военные юниты, которыми потом будете воевать. Конечно, поклонники традиционной, умной стратегии справедливо сейчас ухмыльнутся, мол, нашли чем гордиться. Однако для стратегии в реальном времени это большая новость, что может помочь фирме Media Station заработать денег, а поклонникам C&C и иже с ним получить еще несколько десятков часов удовольствия.

Проектировка юнитов осуществляется путем установки всевозможных технических наворотов (как-то: двигателя, оружия, щитов и различной электроники) на один из пятнадцати заранее заданных типов шасси. В результате получается стандартного внешнего вида машина, которая тем не менее изнутри может быть совершенно не похожа на другую точно такую же в той же армии. Что может изрядно дезориентировать противника – представьте себе, если вы напускаете на него армию из ста танков, из которых один оснащен ядерными бомбами, пяток просто мощно стреляют, а все остальные являются элементарными пустышками, и при этом внешне все друг на друга идеально похожи и после каждого выстрела быстро друг с другом смешиваются в кучу!



Помимо собственноручного дизайна технического оснащения юнитов, в **Extreme Tactics** игрок будет иметь возможность настраивать и управляющий этим юнитом AI. В результате противник будет иметь возможность понять, с чем, собственно, ему предстоит воевать, только тогда, когда лично столкнется с каждым из ваших юнитов, потому что все они будут иметь непредсказуемое поведение и непредсказуемое внутреннее устройство.



Помимо этого, **Extreme Tactics** обещает традиционное для real-time стратегий разнообразие всевозможных примочек и извращений типа: разные способы передвижения юнитов по поверхности (колеса, гусеницы, воздушная подушка, ноги и реактивные «скакуны»), ряд вспомогательных частей (роботов-шахтеров, передвижных командных пун-






ктов, передвижных пунктов по ремонту техники и транспорт типа «Ворота», который позволяет быстро перебрасывать войска из одной точки пространства в другую). А также в игре будет три уровня технологии невидимости, что позволит вашим армиям незаметно подкрадываться близко к врагу (чем круче наука – тем ближе); впрочем, также тут будет существовать и наука обнаружения, которая, напротив, займется выявлением подобных хитрецов.

Весьма занимательная штучка – это компьютерно-вирусное оружие, с помощью которого можно так задурить бортовые эвэмы вражеских военных частей, что те будут разворачиваться и приниматься стрелять по своим (напомню, что война идет на поверхности планеты, где люди не появляются). Кроме того, разбитые и сгоревшие юниты можно собирать, что прибавляет ресурсных очков собравшему клану. Во время боя части приобретают опыт, что делает их более сильными и непобедимыми.

Наконец, в игре представлено 30 видов местности, и вам будет предоставлена возможность создавать собственную с помощью прилагающегося редактора. Соответственно впоследствии и собственноручно сделанные карты, и ваши собственные юниты вы сможете показывать друзьям и дарить всем подряд через Интернет.

Интернет (и прочие варианты игры с живым соперником), разумеется, как и во всех стратегиях в реальном времени, является самым интересным вариантом игры. Только тут в полной мере можно оценить «изобретение» Media Station насчет собственноручного дизайна юнитов. Здесь каждая игра будет не похожа на предыдущую, даже если происходят они по одному и тому же сценарию. Конечно, эта штуковина на карте внешне похожа на танк, но что на деле приятель засунул внутрь, можно выяснить только путем личного горького опыта.

Тем не менее, несмотря на все попытки Media Station как-то разнообразить жанр и сделать свежую игру из ингредиентов с душком, едва ли **Extreme Tactics** станет таким уж большим открытием на рынке, и тем более большим хитом. Ради усложнения военной части игры из нее практически полностью убрана экономика (вам не надо будет ничего строить, кроме юнитов). Возможность создания собственных юнитов, которые внешне будут похожи друг на друга при полном внутреннем несоответствии, сводит на нет всю стратегию военную, превращая игру в чистую аркаду: «А чего это у него в этом танке такое? А вдруг мой сильней окажется, а?» Если раньше в C&C вся «стратегия», по большому счету, сводилась к тому, у кого окажется больше танков и длиннее дубина, то в **Extreme Tactics** на первое место выдвинуто везение того или иного игрока. Научиться впихивать внутрь юнита мощное оружие можно быстро, а вот научиться догадываться, что именно придумал противопоставить вам противник практически невозможно.

Кроме того, с трудом представляется, как все это будет реализовано в финальной версии игры. Понятно, что авторы уверяют, что интерфейс будет страшно простой, и все можно будет сделать двумя щелчками мыши. Однако лично я с трудом себе представляю, как можно умудриться во время боя не только следить за поведением своих частей, но еще и строить новые, попутно их проектируя и задавая модель поведения (которую надо выбирать, комбинируя 20 возможных опций в специальном меню). Это уже C+ Robots какие-то, а не стратегия в реальном времени!



Вообще, авторы пытаются совместить в **Extreme Tactics** несовместимое – динамику real-time стратегии с вдумчивостью и неторопливостью сложных алгоритмических игр типа упомянутой C+ Robots, где созданные в результате длительных размышлений юниты, обладающие как уникальным дизайном, так и уникальной моделью поведения, сражаются между собой уже без участия человека (проверяется умение игрока именно создать самый сильный юнит и грамотно его настроить). Не получится ли у них невразумительной солянки, слишком сложной для любителей пострелять в Red Alert и убогой для фанатов навороченных алгоритмических игр?

Подождем Рождества. В любом случае попытки как-то разнообразить застоявшийся жанр не могут не вызывать определенного уважения.








GROUND EFFECT

Жанр: Аркада/гонки
Издатель: Angel Studios
Платформа: PC
Выход: Зима-весна 1998 года

Основное преимущество нового гоночного симулятора **Ground Effect,** как считает Клинтон Кейт (Clinton Keith), управляющий проектом, – это возможность посоревноваться практически на любой трассе, в любой точке земного шара. Географическое разнообразие настолько велико, что игроки смогут состязаться и в арктической тундре, и в пустыне, и даже в открытом море. К сожалению, эта новая технология позволяет лишь объединить несколько игр (каждой местности соответствует отдельная игра) в одной. Но недаром эти гонки выходят под одним названием – значит, что-то всё же их объединяет. Это «что-то» – сама машина, болид, на котором вам предстоит пройти все трассы.

После того, как игра уже была задумана, возник вопрос: какой аппарат сможет выступать в роли гоночной машины на ВСЕХ трассах? Разработчики долго ломали над этим голову. Им самим пришлось создать радиоуправляемую модель автомобиля и испытать ее на всевозможных трассах (порой неожиданных, например, в бассейне). И наконец, они нашли тот автомобиль, который обладает качествами, приемлемыми для любой местности и типа ландшафта. Причем, сопротивление машины о поверхность стало практически равно нулю. Что это за аппарат и действительно ли его «открывали» таким путём, сказать трудно, но издатель распространил именно такую информацию.

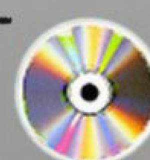
Как утверждает Angel Studios, эту маленькую одноместную машину, созданную по задумке программистов, испытывали несколько человек в самых различных местах: начиная от сельской местности в Великобритании и заканчивая болотами во Флориде. Это внесло в игру ещё несколько свежих идей.

Макс Лоэб (Max Loeb), работающий над дизайном **Ground Effect,** специально познакомился с одним английским гонщиком и получил от него много полезной информации. Люди, работающие над игрой, приняли во внимание новую и немаловажную деталь: положение водителя в кабине и распределение веса его тела. Как и в мотогонках, вес спортсмена влияет на скорость автомобиля – перемещаясь влево, вправо, назад и вперед водитель тем самым помогает машине развить максимальную скорость. Также в игре возможно управление обеими руками. То есть симулятор максимально приближен к реальности!

Чтобы смягчить неровности и преодолеть препятствия даже на самой сложной трассе, в машину были «встроены» специальные подушки, благодаря которым управление стало очень удобным и достаточно легким. 3D движок позволил художникам создать пейзажи, которые воспроизвели бы эффект присутствия в трехмерном пространстве. Однако это и достаточно высокая скорость смены кадров повысили аппаратные «запросы» игры: потребуется компьютер не ниже Pentium90.

Все эти характеристики вкупе делают каждый уровень игры поистине уникальным и не похожим на остальные. На каждом новом уровне вас ожидает все новое: команда, трасса, природа, погода, и т. д.

А вот как сами разработчики описывают процесс работы над игрой: «Команда разработчиков проводит много времени, «исследуя» продукт с помощью сети. Иногда по внутренней связи раздается голос: «Через две минуты Замороженное Озеро!» И пока люди готовятся к новому состязанию, работа над игрой замирает».

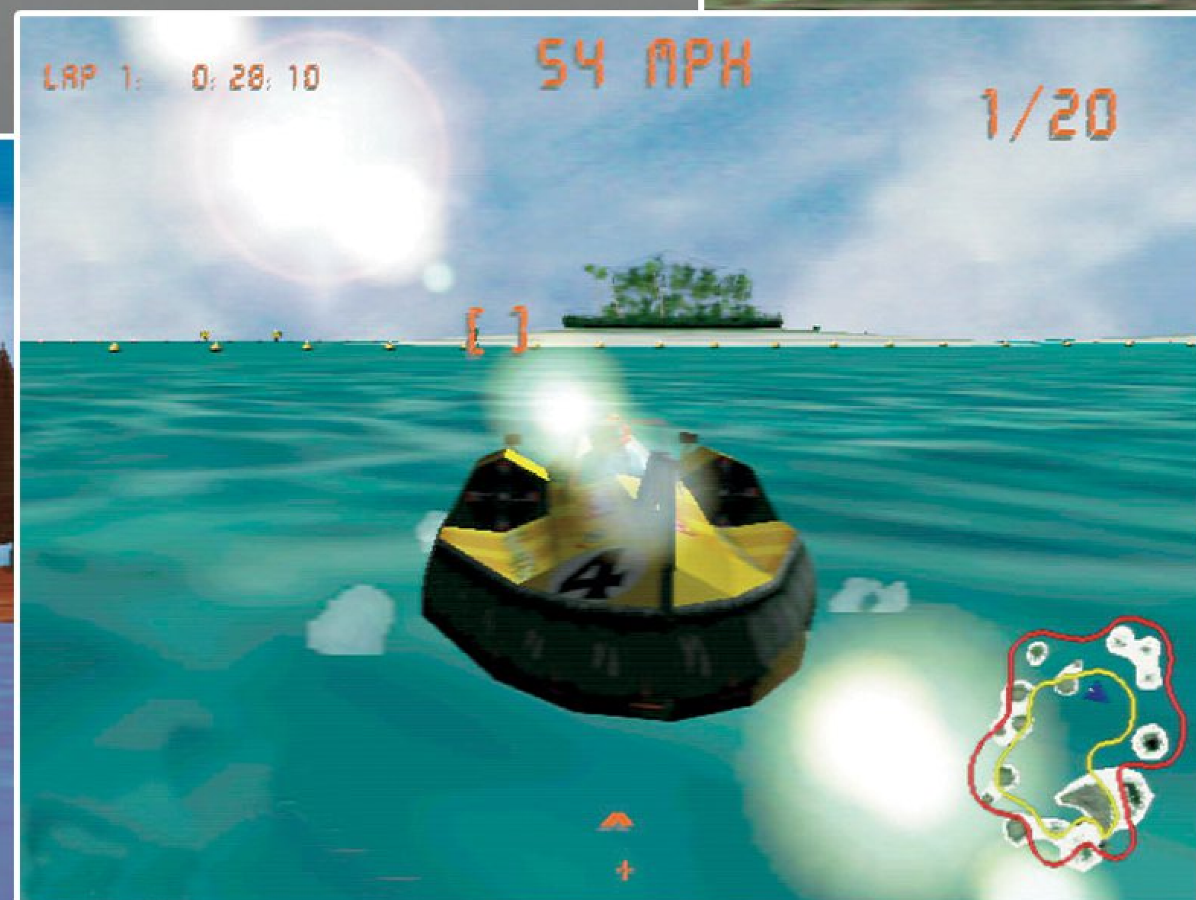
















Пожалуй, несколько лет назад самой «крутой» космической стратегией был Master of Orion (MOO). С тех пор появилось немного достойных упоминания стратегий, но ни одна не удовлетворила наши взыскательные вкусы. То графика отвратительная (умышленно это что ли?), то система хозяйствования бестолкова и занудна, то организация боя никуда не годится. Даже появившийся не очень давно MOO II не оправдал всех наших ожиданий, хотя несомненно он куда лучше своего предшественника. Новая игра – **Dead Space** – по описанию должна быть на него очень похожа, но в то же время есть и ряд отличий, вселяющих в нас надежду.

Сюжет странен до смешного (в данном случае это не очень критично, но все же). Вы – командир отдаленной космической станции, брошенной на произвол судьбы. Задача – всего лишь распространить влияние людей на этот сектор пространства. Рассчитывать можно только на те ограниченные ресурсы, которые находятся на станции, так как никакой связи с остальным человечеством у вас нет! Правда, нет связи и с командованием, что хорошо – не придется выполнять всяких дурацких распоряжений. Но нельзя сказать, что вы одиноки – окружающий космос плотно заселен. Кроме неких Рейдеров, интересы которых не распространяются дальше грабежа, существует еще несколько рас чужих, аппетиты которых ничем не отличаются от ваших. Следовательно, вооруженных конфликтов не избежать.

Кто же ваши соседи? Arkanians – раса торговцев, основной упор в науке делает на защиту, двигатели и горючее. Неагрессивны, контакты с ними весьма полезны. Drache, продукт генной инженерии исчезнувшей цивилизации. Их планеты отличаются высокой продуктивностью. Munzoid – очень агрессивная раса, цель жизни которых распространить свое влияние на весь доступный космос. Обладают развитыми средствами защиты и нападения. Psionids – как вы уже наверно догадались, обладают развитыми пси-способностями. Это позволяет им осуществлять мгновенную связь друг с другом и тонко чувствовать происходящие вокруг изменения. Это миролюбивая раса с сильными дипломатическими талантами. Опасны в бою из-за способности брать противника под ментальный контроль. Strixthes – аналог общественных насекомых, ради роста своих колоний способны на все. Центром их общества является Королева-Мать, службе которой посвящают себя все остальные члены сообщества. Metalloids – живые компьютеры, странная форма неорганической жизни. К органической относятся с презрением. Все они имеют постоянную связь с Центральным компьютером.



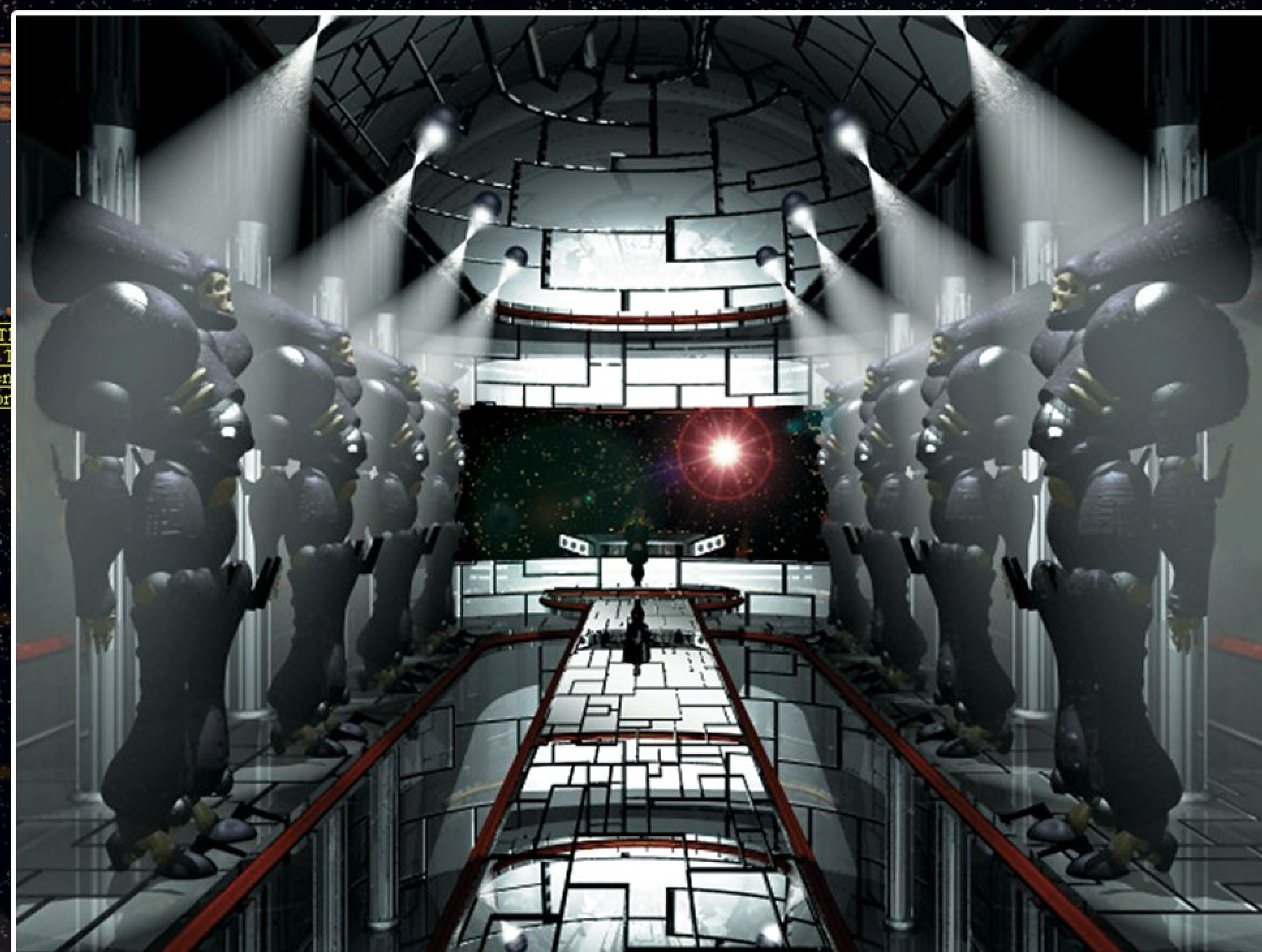
Жанр: Стратегия
Издатель: Interplay
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года (4CD)





Напоследок кратко об основных характеристиках игры:

* создание своих собственных типов кораблей, с выбором оружия, брони, полей и других устройств;
* 8 различных категорий технологии;
* планетарные и космические сражения;
* 6 различных рас со своими уникальными чертами и возможностями;
* около пятидесяти типов корпусов кораблей;
* 150 технологий для исследований (не считая различных уникальных артефактов);
* широкие возможности конфигурирования;
* все возможные типы многопользовательской игры;
* пять типов поверхности планет с разнообразными погодными условиями.





Жанр: Приключение
Издатель: SSI
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

В последнее время основная масса удачных игр представляет собой смесь часто даже не двух, а более жанров. И это правильно. Ведь как бы мы ни стремились бежать от действительности в виртуальный мир, ищем мы (пусть бессознательно) правдоподобия и разноплановости. А ни один чистый жанр этого никогда не даст. Вот и рассматриваемый продукт является смесью приключений, action'а и стратегии.

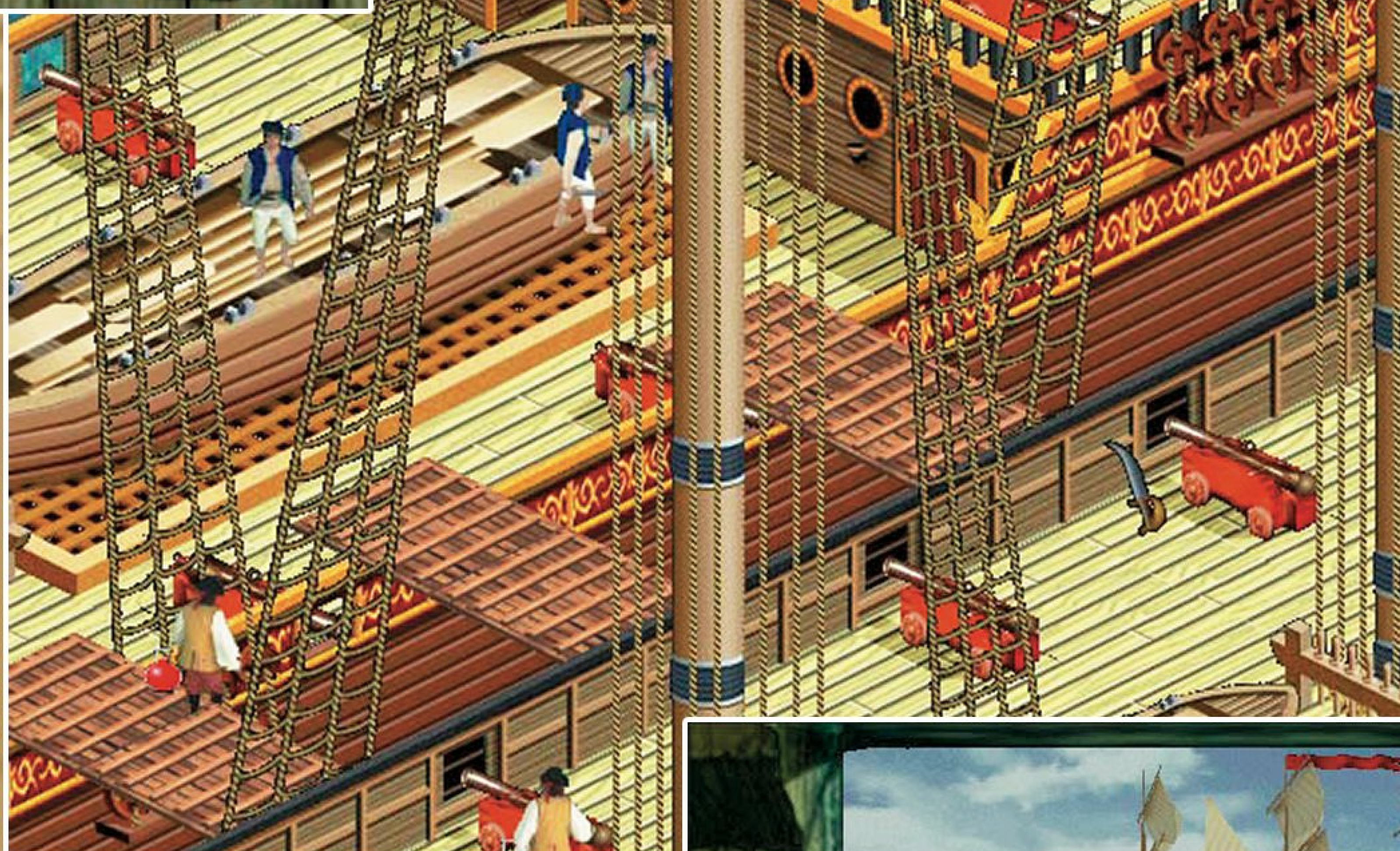
Дело происходит в XVII-ом веке, место действия – Карибское море. Легко догадаться, что события будут связаны с процветающим в то время и в том месте каперством (в просторечье – пиратством). Плавают по синему морю ватаги лихих парней и зорко осматривают его просторы – вдруг кому нужна помощь в избавлении от груза? Или народ в прибрежных городах заскучал – так мы его быстро обеспечим неплохим представлением!



Как и в большинстве стратегий, возможен выбор одиночной миссии или кампании. Довольно необычно то, что кампаний целых шесть, причем конец каждой зависит только от степени успешности ваших действий. Можно стать губернатором, а можно окончить свою карьеру на веревке, высоко над палубой. Приключение заключается, по всей видимости, в сильно выраженной сюжетной линии. Стратегия сосредоточена, в основном, на распределении ресурсов, которые следует потратить на корабли, их оснастку и вооружение, на набор команды. И, наконец, action представлен многочисленными битвами. Они весьма разнообразны, хотя основной упор сделан на события, происходящие с участием кораблей. Во-первых, разумеется, сражения как одиночных судов, так и флотов. Во-вторых, бомбардировка наземных укреплений и городов. В-третьих, высадка десанта – как на борт вражеского судна (то есть взятие его на абордаж), так и на сушу (с целью помочь населению навести порядок в только что разбомбленном вами городе). Сражения представлены в изометрии, что, пожалуй, является лучшим из вариантов. Можно также выглядывать из пушечного порта.

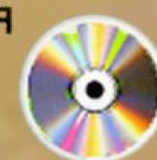
Битвы между кораблями весьма реалистичны, главное в них – правильное маневрирование. Ведь стрелять можно только с борта, да и пушки перезаряжаются очень долго.

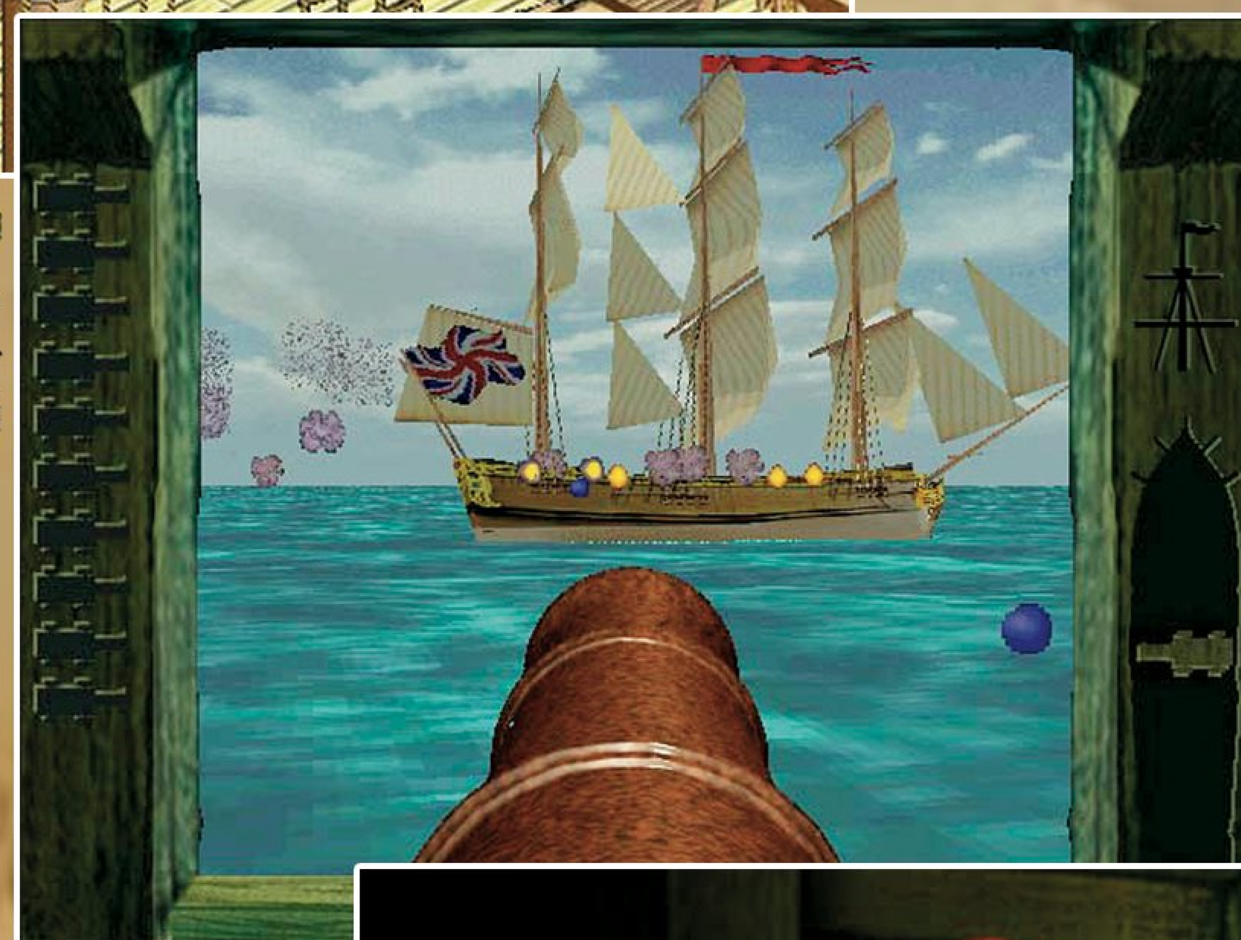




Поэтому если вы пальнули не туда и к тому же упустили ветер, то противник сможет сделать с вами все, что только придет ему в голову. Графика в игре вполне достойная и нареканий не вызывает. При получении повреждений корабли начинают разрушаться, особенно яркие изменения происходят с парусами. Звук, как выразились разработчики, «точный». Разумеется, есть поддержка всех видов многопользовательской игры.

Под конец отметим, что основное достоинство продукта – редко встречающиеся среди выходящих игр сражения парусных кораблей, которые из-за своей специфики требуют четкого и долгосрочного планирования действий.









Меркурий 8

Жанр: Индустриальная стратегия с элементами RPG
Издатель: 1С и Snowball Interactive
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 – начало 1998 года

Как и многие другие игры, намеченные к выпуску в начале следующего года, **«Меркурий-8: Плавящиеся Тени»** трудно отнести к какому-то определенному жанру. Эту игру, задуманную студией Snowball Interactive и компанией «1С», можно смело отнести сразу к двум жанрам: ролевым играм и стратегиям реального времени. И пусть вас не смущает слово «индустриальная», часто используемое разработчиками при описании **«Меркурия»,** – дело в том, что в отличие от привычных нам RPG-игр действие действительно происходит на фоне индустриальных пейзажей пустынной планеты XXII века.

А сюжет игры таков: в далеком от нас 22 веке бессмертные воины-герои, среди которых и знакомые нам Всеслав Чародей и Драгомир Воин, через странствующего капитана торгового судна получают послание давно ставших легендой Титанов, предупреждающее о грозящей их расе опасности. Послание приглашает на далекую пустынную планету Меркурий-8, где один из Титанов готов объяснить героям суть такой опасности, однако прибывшие на планету под разными предлогами герои вместо долгожданной встречи с Титанами попадают в самое пекло битвы двух древних рас…

После того как взрыв неисправного космического корабля уничтожает единственный на Меркурии-8 космодром, последним шансом героев узнать разгадку послания становится база Титанов. Однако путь к ней лежит через пустыню, контролируемую древними слугами Сеятелей Звезд, стремящимися во что бы то ни стало не допустить встречи героев и Титанов... Дальнейший же сюжет игры нелинеен и в зависимости от действий играющего может принять самый разнообразный оборот.



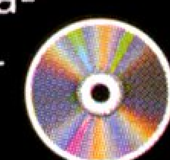




«Меркурий» разрабатывается под Windows 95 для режима High Color и использует специальную технологию студии, позволяющую реализовать игру на полностью трехмерном ландшафте с отсчитываемыми в реальном времени тенями и освещением. Скорее всего, конечная версия игры будет поддерживать ставшую уже привычным атрибутом новых проектов карту 3Dfx.

Игра основана на вот уже как год разрабатываемой студией концепции мира «Летописи Времен», так что в ходе битвы за древнюю базу Титанов вы не раз встретитесь с героями, знакомыми вам по первой игре этой серии – стратегии реального времени «Всеслав Чародей», намеченной к выходу в октябре этого года. Помимо Snowball Interactive в этом новом проекте задействована и молодая команда из Орла Hi-Reflex Interactive под руководством московской студии, участвующая в разработке техники для мира **«Меркурия».**

Пока еще рано судить о том, насколько удачно разработчикам удастся реализовать такую захватывающую игровую концепцию, однако если они смогут воплотить задуманное в жизнь, то на период зимних каникул у игроков появится самое достойное развлечение.







DEADLOCK 2
SHRINE WARS

Жанр: Стратегия
Издатель: Accolade
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Порой я не могу понять, зачем следует ставить цифру после названия игры. Что она обозначает? Что это – продолжение игры? Или это обыкновенный add-on диск? А может быть, совсем другая игра? К каждому из этих случаев мож-



но привести массу примеров. Я понимаю, что цифра эта ставится в рекламных целях. Название игры, которая была любима многими, помнят многие, а цифра за ним обозначает, что игра станет еще глубже, больше и лучше. Так было, например, с Heroes of Might and Magic II. С серией Wing Commander. С самыми разными квестами от Sierra. Но я никогда не пойму, зачем рекламировать новую игру названием неудачного проекта.

Где-то в середине 1996 года появилась игра **Deadlock.** Наверное, мало кто помнит ее, и это неудивительно. Самым большим и несомненным плюсом игры была ее оригинальность. Оригинален **Deadlock** был буквально всем, начиная от интерфейса и заканчивая игровым процессом. Он был оригинален до такой степени, что некоторые западные издания, определяя жанр игры, придумывали диковатые названия типа quasi-turn-based-strategy. В дословном переводе эта абракадабра обозначает нечто-типа-пошаговой-стратегии. В общем-то, этим названием можно обзывать что угодно и кого угодно. В **Deadlock** на первый взгляд все было очень неплохо – красивая графика, приятное звуковое сопровождение, интересный сюжет. Единственным минусом было то, что играть в него было почти невозможно. Непонятно было, что нужно делать, как это делать и вообще, что происходит. Часа через три, приблизительно разобравшись что к чему, было уже неинтересно играть. **Deadlock** в скором времени был отложен в сторону и забыт. Но новый проект Acclaim заставил меня вновь вспомнить старый шедевр.



Что меня больше всего удивляет в разработчиках **Deadlock 2,** так это стойкость. В эпоху повального клепания real-time стратегий, когда даже самая захудалая фирмочка считает своим долгом выпустить очередную «самую лучшую в мире стратегию в режиме реального времени», они остались верны своему странноватому жанру. Более того, разработчики, похоже, не изменят решительно ничего со времен первого **Deadlock**'а. Игровой процесс так же будет использовать все те же два интерфейса: глобальную карту и экран управления колониями.

Что все-таки изменилось? Теперь война не ограничена одной планетой – она будет вестись в нескольких мирах. Появились некоторые новые здания, например центр погодного контроля. Появились также новые юниты: морские и воздушные. Кроме того, будут доступны медицинские части, способные регенерировать жизненные силы у солдат. Вот, в общем-то, и все.

Deadlock 2 сильно смахивает на обычный add-on. И тем более меня удивляет, что



через полтора года после выхода оригинала выйдет дополнительный диск. Это учитывая, что сам оригинал не особенно блистал в свое время. Да и сами разработчики рекламируют **Deadlock 2,** как самый обыкновенный набор дополнительных миссий. «42 оригинальные кампании, 9 новых юнитов, 4 новых здания, 13 новых технологий» – наводит на некоторые размышления, не правда ли?

И все же что-то в этом есть... Представьте себе: появляется посредственная игра. Играть в нее неинтересно, потому что непонятно как. Через полтора года (достаточно большой срок для игровой индустрии), когда перед игроками пронеслось полсотни хитов, когда мы пережили несколько революций на рынке игр, когда появился десяток новых жанров, появляется набор дополнительных миссий. Ну разве можно пройти мимо такого примера удивительного постоянства? Разве можно не почувствовать ностальгию при виде той самой игры, которую мы видели полтора года назад? Хотя, пожалуй, кроме слез умиления, **Deadlock 2** вряд ли сможет вызвать что-нибудь еще...





Nebula Fighter

Жанр: **Аркада**
Издатель: **One Reality**
Платформа: **PC**
Выход: **Конец 1997 года**

Поклонники аркадных шутеров через некоторое время смогут пополнить свою коллекцию еще одной весьма привлекательной игрой. Разработчики обещают, что **Nebula Fighter** вне всяких сомнений сможет встать на одну ступень с классическими играми этого жанра. Сюжет вполне обычен для игр подобного рода. В конце XX века террористические группировки осознают свое могущество и решают объединиться против беззащитного человечества. После того как весь мир был уже покорен, в 2010 году в дело вмешиваются... да-да, инопланетяне. Атаку пришельцев удается отбить, и после этого строится настоящий космический флот с целью покорить нацию венешиан. Каким-то образом из всего этого флота остается только ваш истребитель, и вам предстоит одному уничтожить все военно-космические силы инопланетян. Сюжет достаточно сумбурен и несколько смахивает просто на чей-то бред. Но, тем не менее, аркаду делает аркадой не сюжет, а прежде всего высокая динамичность и хорошая графика. В **Nebula Fighter** все это будет. По словам разработчиков, особенно нас поразит великолепная анимированная графика с потрясающим качеством анимации. Ко всему этому остается добавить только обещающиеся аудиоэффекты, прекрасное музыкальное сопровождение, и остается только воочию убедиться во всех прелестях будущей аркады.







Max Payne

Жанр: **3D-action**
Издатель: **3D Realms**
Платформа: **PC**
Выход: **Начало 1998 года**

Конечно же, все знакомы с таким шедевром от 3D Realms, как Duke Nukem! Я могу обрадовать поклонников этой игры (и не только их): в следующем году выйдет новое творение от этого издателя – **Max Payne,** которое во многом превзойдет своего предшественника.

Издатель еще не объявил о готовящейся игре, но на E3 стали известны некоторые факты и ее характеристики. Во-первых, будет использован новый 3D движок, сильно отличающийся от того, что был в Quake. Во-вторых, немаловажную роль будет играть сюжет игры. Обычно, когда создателей очередной подобной аркады спрашивают о сюжете, они отвечают: «Да, мы подумаем над сюжетом... в последний день перед выходом нашего продукта». Однако в работе над этой игрой все складывается по-другому. Вкратце сюжет таков: вы выступаете в роли тайного офицера полиции, которого обвинили в убийстве шефа. Действие происходит в наше время в самом центре Нью-Иорка, и ваша цель - раскрыть злобный заговор и смыть со своего имени ложные обвинения. Не забывайте, что вы в современном Нью-Йорке, где никому нельзя доверять – здесь на каждом шагу вас ожидает подвох.






Графика тоже обещает стать отменной: динамическое освещение, тени, большое разнообразие цветов, «сглаженные» движения ваших врагов сделают игру еще более привлекательной.

Таким образом, **Max Payne** будет иметь много преимуществ перед играми этого жанра, издававшимися ранее. Одно из основных – это присутствие в игре сюжета. Так что будем ждать нового братца Duke Nukem...






The Great BATTLES of HANNIBAL

Жанр: Стратегия
Издатель: Interactive Magic
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Вторая часть серии «Величайших битв…» обещает перенести нас во времена Второй Пунической войны (смотри учебник «История древнего мира»). Итак, уже два десятилетия не прекращаются кровопролитные бои между римлянами и карфагенянами. Результатом их явился упадок и почти полное разорение Карфагенской империи. И чтобы не быть окончательно стертой с лица земли и не затеряться в песках времени, ей остается лишь одно – сражаться с величайшей военной державой мира. Но чтобы выстоять в борьбе с неравными силами, Карфагену нужен хитрый и бесстрашный генерал. Ему нужен Ганнибал.

Вот его-то шкуру нам и предлагают примерить Erudite Software в сотрудничестве с Interactive Magic. Нас ожидают одиннадцать одиночных миссий плюс кампания, в которых мы можем повернуть время вспять и поиграть с историей. Ведь всегда интересно узнать, что бы случилось, если бы победили не те, а другие. Авторы сего продукта чрезвычайно гуманны. Тот, над кем вдоволь наглумились римляне, может спокойно перейти на их сторону и проиграть битву карфагенянам.





По сути своей игра – чистый wargame. Как и в предыдущей серии, вы не можете строить дополнительных юнитов и бесконечно доить доверчивых крестьян. Все предельно реалистично и соответствует духу времени. Есть только то, что есть. Но поверьте - и этого немало. Все командующие с той и другой стороны – настоящие исторические личности.

Как и в первой части, каждый юнит полностью прорисован как в движении, так и в битве. Звуковые эффекты выполнены на высочайшем уровне. Тщательно и скрупулезно прорисованные сражения исторически реалистичны и соответствуют эре Ганнибала. Можно играть как в одиночку, так и с друзьями – посредством модема, локальной сети либо через Интернет. Остается лишь добавить, что игра требует под себя Windows 95, Pentium, 16 Mb RAM и 4x CD-ROM.





FINAL LIBERATION

WARHAMMER EPIC 40,000

Жанр: Пошаговая стратегия
Издатель: SSI
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Поклонникам жанра серьезной стратегии не нужно объяснять, что такое вселенная **Warhammer.** Именно игры, принадлежащие к этому, основанному на классике фэнтези – миру, являются одними из самых оригинальных, но, увы, не слишком-то коммерчески успешных продуктов. Вполне вероятно, что последнее обстоятельство может вскоре измениться в связи со скорым выходом **Final Liberation.**



На сей раз нас ожидает уж совсем оригинальная стратегия, которая, не в пример моде, перешла теперь в пошаговый режим.

Огромное количество юнитов, множество боевых опций, сложная, совершенно необычная система характеристик, – все это лишь часть того, что ожидает игрока, севшего за **Final Liberation.** Отдельной похвалы заслуживает графика, которая на сей раз выполнена на уровне самых высоких стандартов (это уже не WarCraft II). Свободного масштабирования, правда, еще нет, но, в принципе, это не самое главное. Вид на происходящее осуществляется под некоторым углом (то, что называется «сверху-сбоку»), так что проблем с графическим оформлением или критики, связанной с тем, что объекты выглядят плоскими, похоже, создателям удастся избежать. Около тридцати сценариев в кампании должны надолго отвлечь вас от повседневной жизни.



Еще имеется отличный многопользовательский режим с поддержкой до четырех игроков. Однако спешу повторить: игра, в общем-то, довольно сложная и сделана явно на любителя, так что стоит присмотреться к ней повнимательнее, может, она вам и понравится, а может, покажется малоинтересной.



BLADE RUNNER

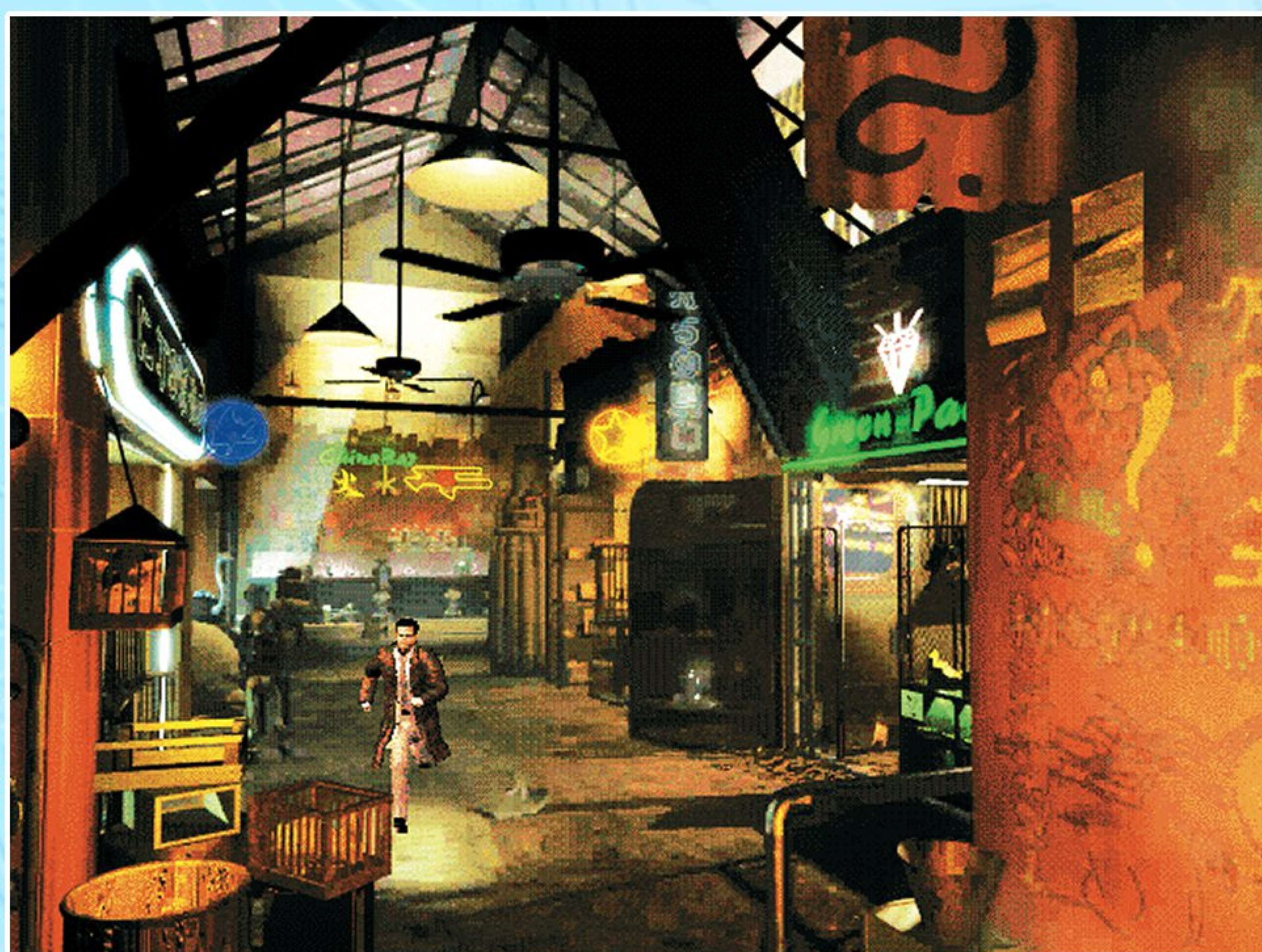
Жанр: 3D adventure
Издатель: Westwood Studios
Платформа: PC
Выход: Ноябрь 1997 года (4CD)

В 1982 году вышел знаменитый научно-фантастический фильм «Бегущий по лезвию (ножа)» **(«Blade Runner»).** Тогда этот фильм произвел настоящий фурор среди зрителей во всем мире и у многих остался в памяти. И вот сегодня, 15 лет спустя, Westwood Studios решила вдохнуть новую жизнь в этот увлекательный и захватывающий сюжет и создать на основе фильма игру. Подобные попытки «перевода» фильма с экрана на монитор делались и раньше – они были удачными и не очень. Насколько удачной будет эта игра и понравится ли она почитателям одноименного фильма, мы узнаем очень скоро.

Но пока известно, что главную роль игрокам предстоит «сыграть» (в фильме это был Гаррисон Форд). Итак, вы попадаете в загадочный мир будущего. На Земле, кроме людей, живут человекоподобные роботы, которые не уступают своим создателям в силе и интеллекте (в первом даже преобладают). В фильме главный герой борется против этих андроидов. В **Blade Runner** вы также сможете это сделать. Но здесь создатели внесли в свое детище одно усовершенствование: вы сможете воевать на стороне роботов, помочь им расширить свое влияние на планете и, наконец, овладеть ей целиком. Да, безрадостное будущее сулят нам программисты...

Конечно же, нас ждет не менее «боевиковый» и захватывающий сюжет, чем в фильме, и прекрасное трехмерное исполнение. Так что ждите **Blade Runner!** Причем не только любители научно-фантастических боевиков.

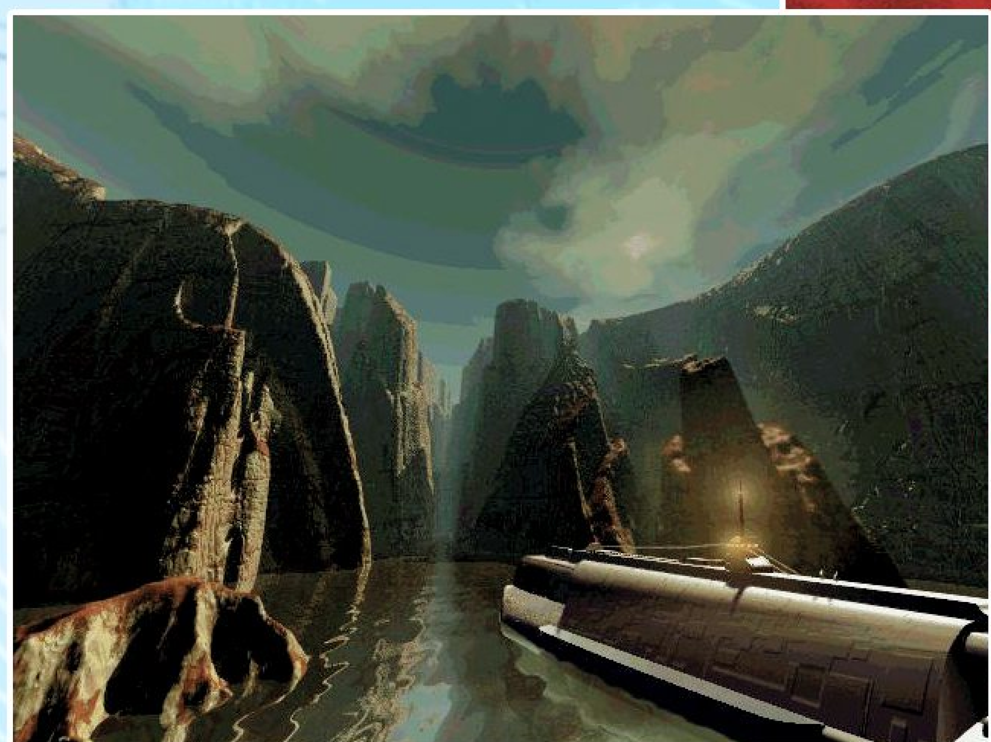




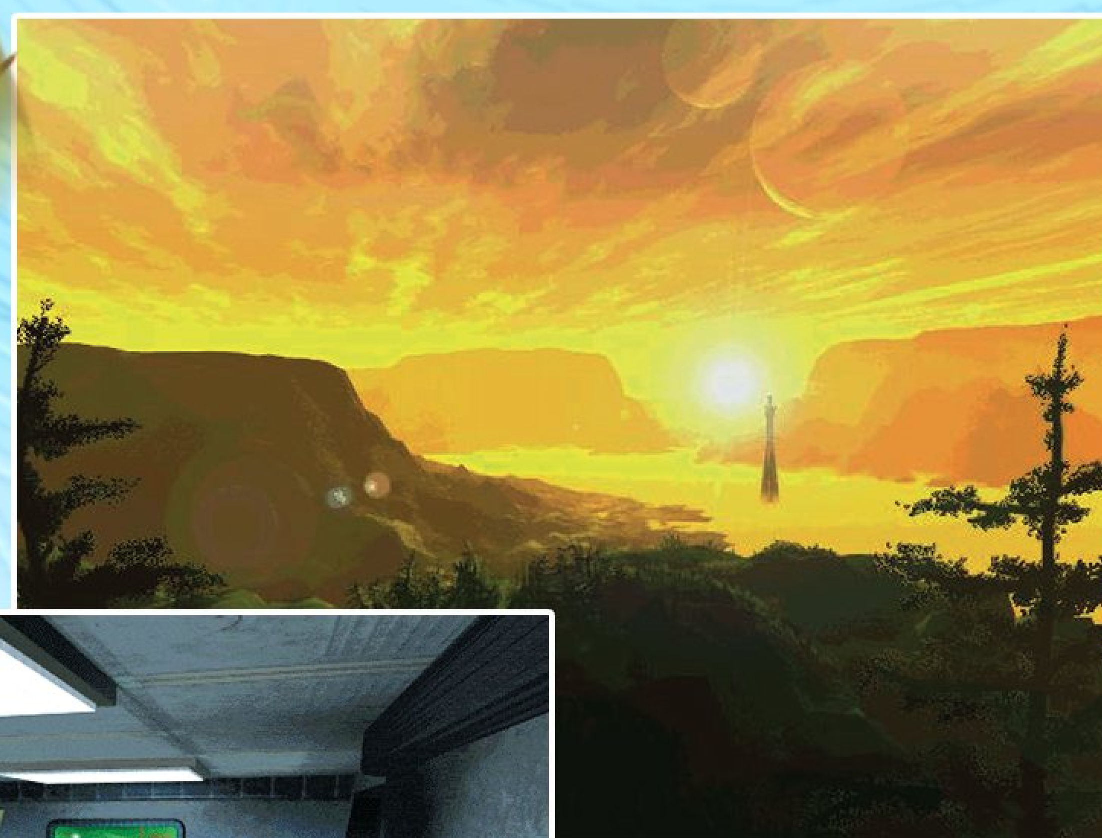
Tex Murphy 3: OVERSEER

Жанр: Adventure
Издатель: Access Software
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

К концу этого года должны появиться первые игры на DVD-дисках. Одна из них – **Tex Murphy 3: Overseer.** Что дает эта новая технология для жанра интерактивных фильмов? Конечно же, недостижимое ранее качество. Во-первых, появляется возможность создать очень натуралистичное звуковое сопровождение за счет использования Dolby Surround Sound (при наличии соответствующих колонок вы получите действительно объемный звук). Во-вторых, количество кадров при воспроизведении видео повышается до тридцати при цветности True Color и разрешении лучше, чем у телевизора. То есть это будет очень качественная (по исполнению) и реалистичная игра. Версия на CD планируется к выпуску несколько позже, но она будет выглядеть бледно по сравнению с DVD.









Насколько мы поняли, действия в **Overseer** происходят до событий Pandora Directive в 2043 году. **Tex Murphy** только встретился с Chelsee Bando и рассказывает ей о деталях своего первого дела, связанного с окружением его бывшей жены Sylvia. Он расследует обстоятельства самоубийства ее отца. Так что вас ждет очередная детективная история.

Во время работы над игрой было отснято семнадцать часов видеоматериала. Если вас не пугают бесконечные разговоры на английском (а их понимание очень важно в этом случае), можете смело занести этот продукт в список достойных внимания.



BLACK DAHLIA

Жанр: Приключения
Издатель: Take2 Entertainment
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

15 января 1947 года была зверски убита двадцатидвухлетняя актриса Элизабет Шорт. Вся ее кровь и внутренние органы были удалены из тела, а на лице была вырезана жуткая ухмылка от уха до уха. Следователи прозвали эту несчастную девушку **The Black Dahlia** за ее пристрастие к черному цвету. Некоторые считали, что это убийство по стилю похоже на действия появившегося в Кливленде в 1940 году серийного убийцу Torso Slayer. Были также подозрения, что эти преступления как-то связаны с деятельностью сторонников Гитлера, так называемой «Пятой колонной», в задачи которой входило создание паники среди населения стран-противников нацистов.



Вы играете роль Джима Пирсона, следователя недавно образованного бюро. Ваша задача – найти и обезвредить изувера во время совершения им очередного кровавого ритуала. Предстоит посетить более шестидесяти локаций, решить семьдесят пять головоломок (визуального, логического и аркадного характера). Игра создана на основе 3D-движка, что позволяет свободно двигаться в любом направлении. По качеству графики она напоминает небезызвестную Zork Nemezis, а по стилю – куда менее удачного Ripper'а.



Так преградим путь очередному кошмару (ибо кто же, если не мы?)!



SUB Culture

Жанр: Action
Издатель: Ubi Soft
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Игра является первым творением нового разработчика Criterion. Водный мир, подводный конфликт, вы – наемник, зарабатывающий деньги в миссиях то на стороне Техов, то на стороне Трэдов. Миссии включают в себя как уничтожение всего живого, так и спасение утопающих и захваченных заложников, а равно и простое сопровождение различных субмарин.



Подводные миры сделаны на славу, хотя порадуют по полной программе только счастливых обладателей трехмерных акселераторов. Тем не менее? даже без них вам наверняка понравится плавать на разных глубинах, рассматривая на славу сделанные подводные структуры, виды, флору и фауну, а также всевозможные видеоэффекты. Впрочем, особо любоваться пейзажами вам вряд ли дадут, так как врагов вокруг много, а зарядов мало. Помимо врагов под водой обитают также всяческие представители водной фауны. Рыбы, черепахи, моллюски и прочие товарищи выглядят очнь реалистично, являются полигональными моделями высокой степени детализации и двигаются практически так же, как и их реальные собратья.



Первая часть игры происходит в обширных подводных просторах морей и океанов, где есть где развернуться и куда удрать в случае чего. Вторая часть переносит нас в канализацию, где по-прежнему плавают рыбы и моллюски, но где весьма жарко и удрать совсем некуда. Канализационная часть тоже сделана на славу, хотя выглядит не так впечатляюще и грандиозно, как часть океанно-морская.

Яркий пример того, во что ныне вырождается жанр симуляторов.



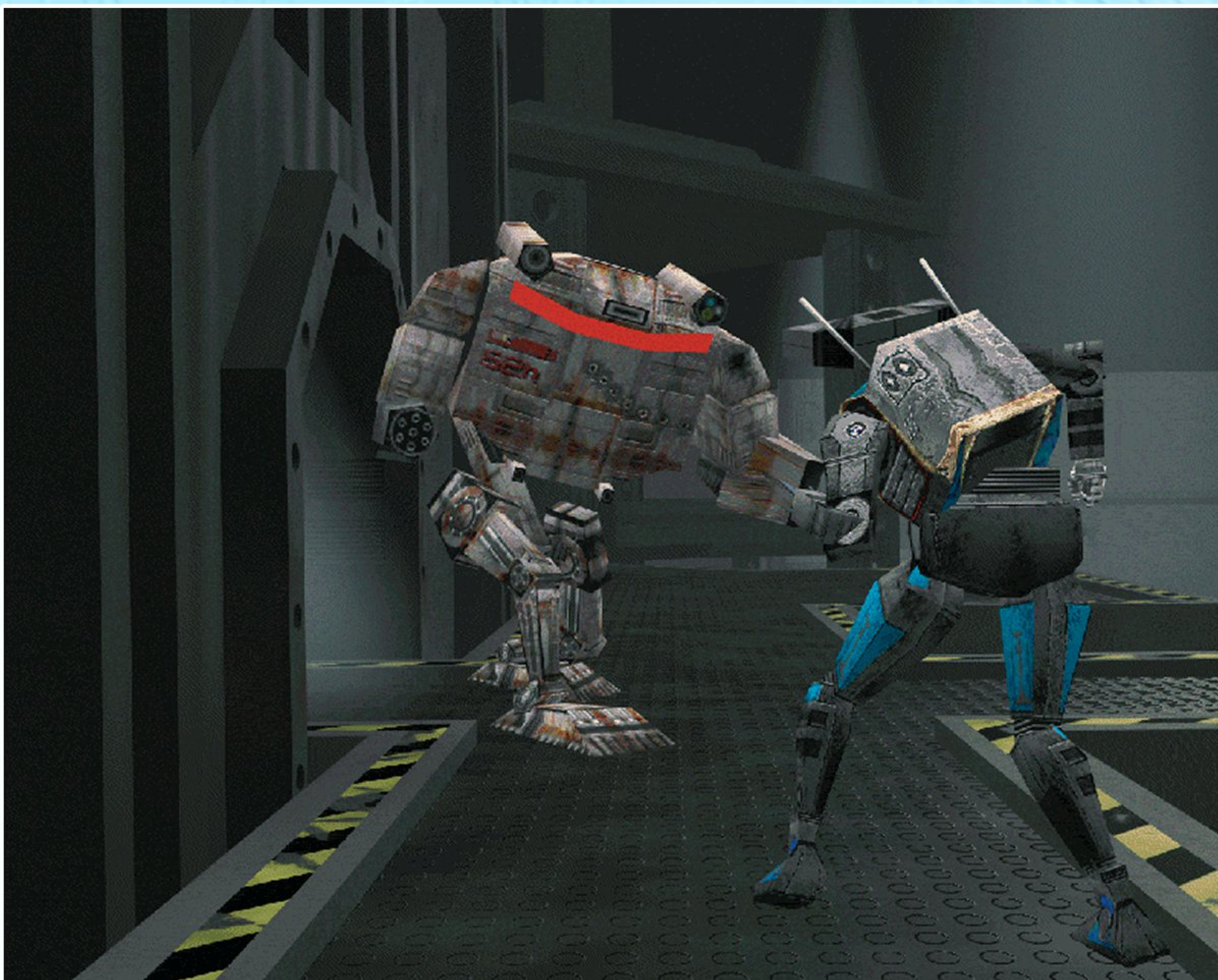


DEAD UNITY

Жанр: Action
Издатель: THQ
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Где вы, любители научно-фантастических триллеров? Именно вам адресована игра с лирическим названием «Намертво Связанные», работа над которой вовсю кипит в компании THQ. Сюжет погружает нас в самую гущу событий безрадостного будущего. Как всегда, вокруг все плохо. Гордость человечества, Суперкомпьютер, в который раз вышел из-под контроля. И наши несчастные потомки, собрав в кулак последние силы, наносят контрудар, выпустив на арену «искусственно усовершенствованного человека» по имени Works. Но нелегко, нелегко обуздать компьютерный разум. Мужайтесь – вам предстоит встреча с очень страшными и агрессивными монстрами. В том числе с девятифутовыми металлическими гигантами – Fleshies. И все это на фоне непрекращающихся перестрелок.

Спаситель Человечества распоряжается более чем сотней видов оружия, которые меняются нажатием кнопки ARM (Автоматическая Смена Вооружения). Также Works способен к модернизации. Все это вместе дает свыше ста способов резать на ломтики и кубики, калечить, уродовать, рубить, кромсать и лишать трудоспособности где-то около тридцати неповторимых вражеских особей. От нашего выбора зависит, как умрет противник.



В игре использован оригинальный «unity-engine» для 3D движения через 400 заранее просчитанных игровых экранов, включая подземную дамбу, завод по производству роботов, вырубленный в скалах, и целых 250 небоскребов. В общем, есть где развернуться. Помимо прочего, игра позволяет любоваться видом разбитых окон, дырок от пуль в стенах и плавными переходами освещения из ночи в день и наоборот. Одним словом, все как у людей. А свыше сорока минут оригинальной музыки оживляют кровавые сцены нанесения увечий, в полной мере насладиться которыми поможет 3D акселератор.

Baldur's Gate

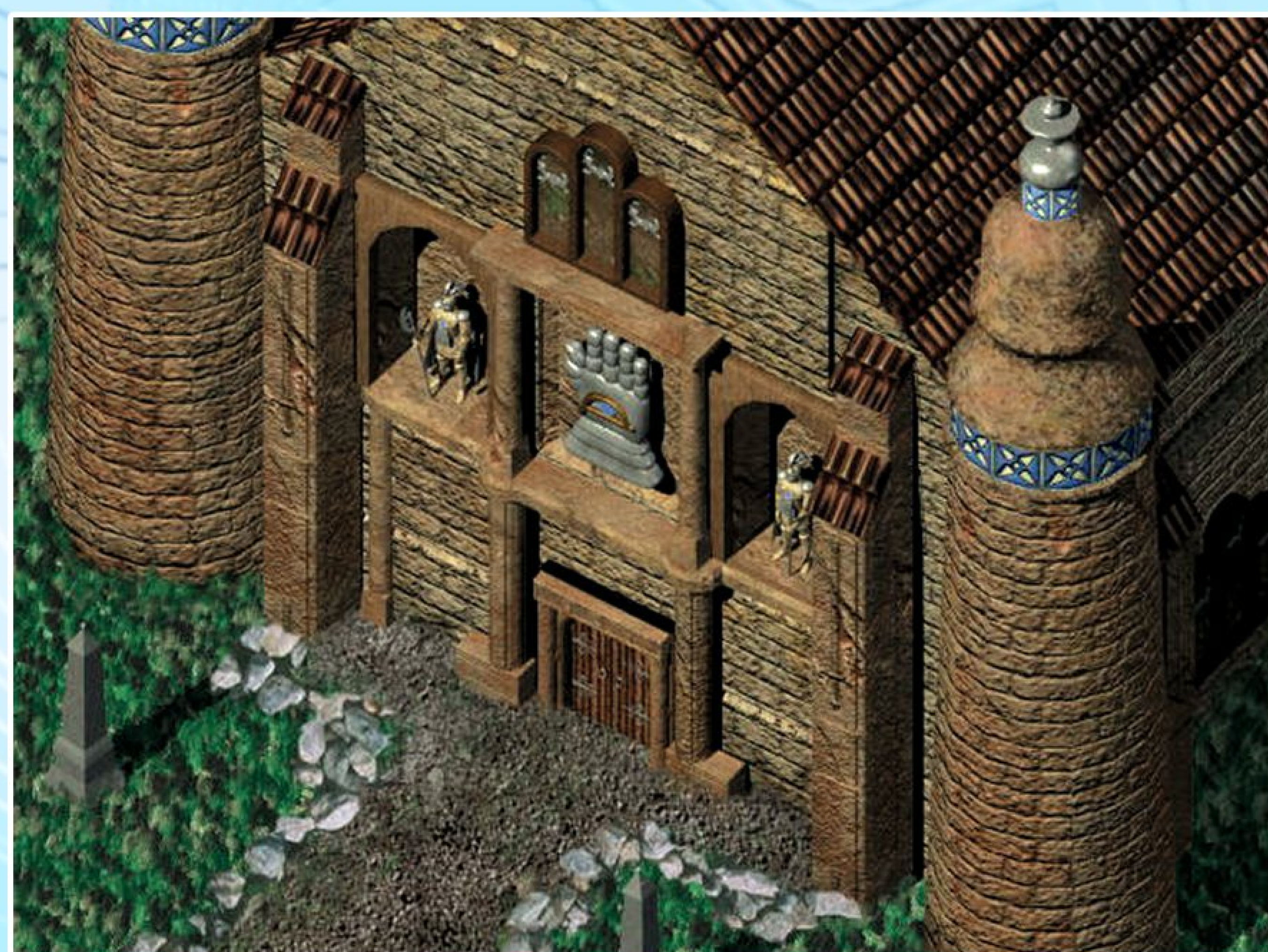
Жанр: RPG в стиле Diablo
Издатель: Interplay
Платформа: PC
Выход: Зима 1997 года

В одном из выпусков мы давали краткое preview об игре Iron Throne. Сейчас она снова появилась в этом же разделе, но уже под совершенно другим названием – **Baldur's Gate.** Причиной смены названия стало изменение взгляда на игру со стороны Bioware – компании-разработчика, которая решила не создавать клон Diablo, а сделать свой собственный оригинальный продукт, который был бы выполнен лишь в духе Blizzard'овского хита. Чувствуете разницу?

Первое, что бросается в глаза, – это более качественная и яркая графика (шестнадцатибитный цвет, или, другими словами, шестьдесят пять тысяч цветов), тут Diablo явно проигрывает. Весь район боевых действий, охватываемый в игре, занимает ни много, ни мало десять тысяч полноэкранных скринов. Опять же, Diablo был более скромным по размаху.



Но основная ставка делалась не на графику, а на игровой мир. Во-первых, в **Baldur's Gate** присутствует огромное количество неигровых персонажей: их насчитывается несколько сотен. Во-вторых (и это, на наш взгляд, наиболее важно, **Baldur's Gate** – это практически классический RPG, в котором соблюдаются все правила среды Forgotten Realms (наличие рас, профессий, умений, способностей, характеристик и т.п.).

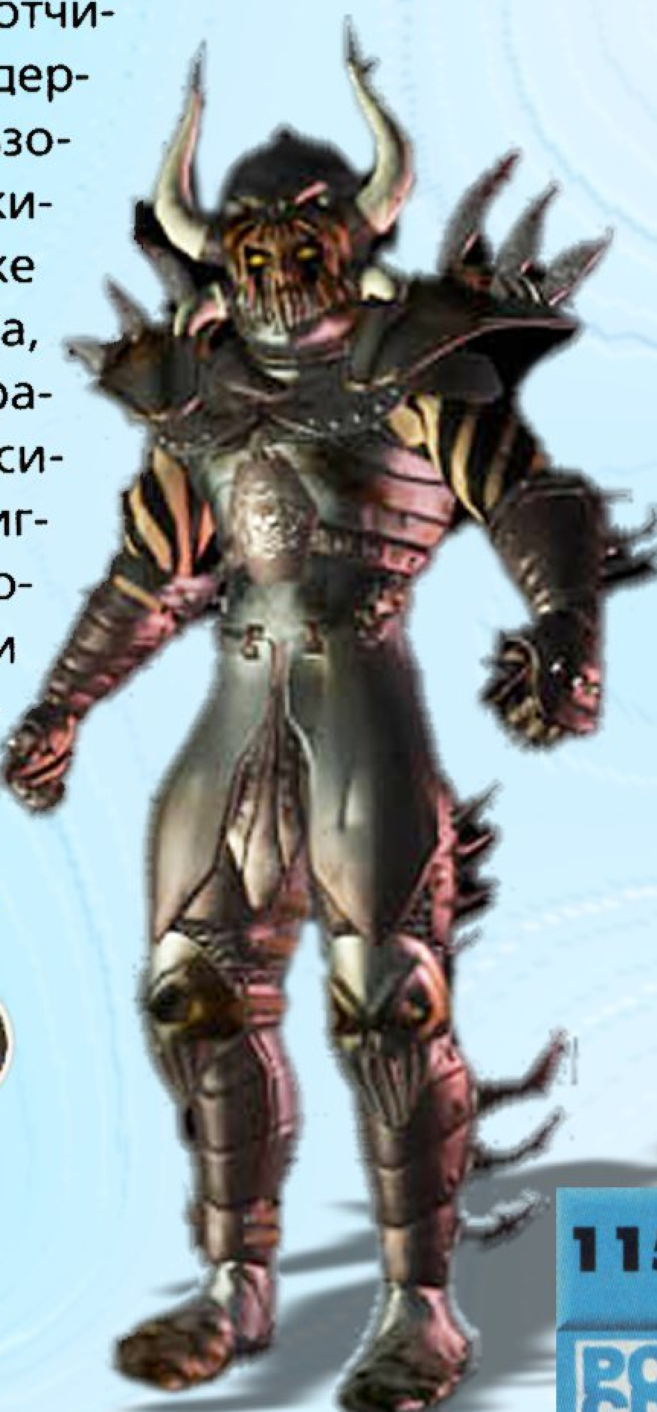


Противников будет море: число только одних типов переваливает за два десятка, а их суммарное количество – около сотни. Арсенал вооружения соответствует классическим RPG. Разумеется, не забыта и магия: волшебники, входящие в состав вашей команды, смогут выучить около пятидесяти заклинаний.

Уже сейчас готовятся два сиквела к игре. В них герои могут дополнительно увеличить свой experience (**Baldur's Gate** – до 7-го уровня, первый сиквел – с 7-го по 13-й, второй сиквел – с 13-го по 18-и).

К сожалению, multiplayer не будет реализован в **Baldur's Gate,** но доподлинно известно, что разработчики сделают поддержку многопользовательского режима в первом же сиквеле. Правда, планируется ограничить максимальное число игроков до 16 человек. О создании аналога Battle.net для **Baldur's Gate** речь пока что не идет.





双界儀
SOUKAIGI

Жанр:	**Приключения с элементами RPG**
Издатель:	**Square**
Платформа:	**Sony PlayStation**
Выход:	**Зима**

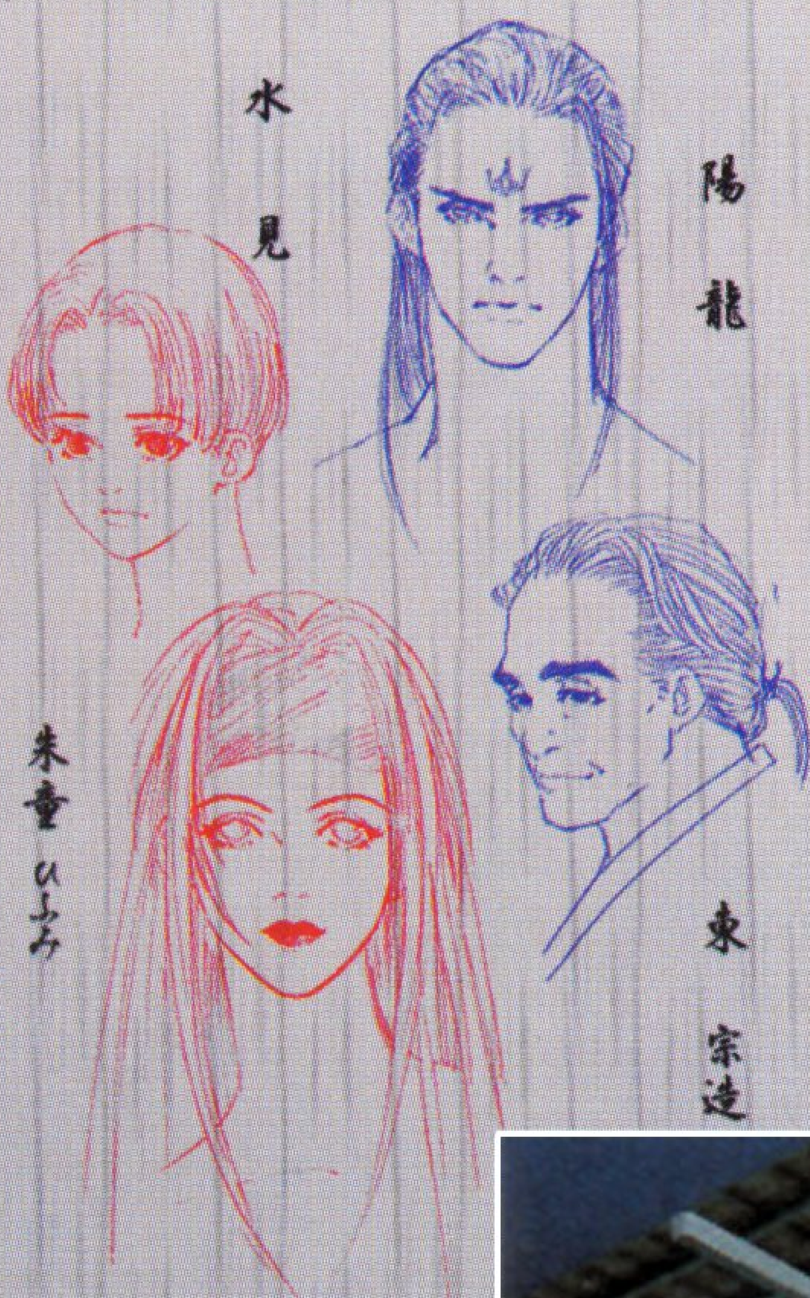
Кажется, команда Square объявляет о новой игре каждую неделю. Теперь нам обещано произведение, рожденное там, где необъятные просторы страны Adventure сходятся с неизведанностью владений RPG. Люди, созда-



вавшие Bushido Blade, ныне грозят нам выбором из 16 персонажей, которые обречены исследовать огромный, классно прорисованный трехмерный мир **Soukagi.**

В новой игре, видимо, будут использованы engine покруче Tomb Raider и система бо-





ев в стиле Final Fantasy VII, но в реальном времени. Несомненно, что каждый персонаж будет обладать индивидуальными показателями в физической и магической областях, иметь специальные атакующие маневры. У каждого появится hyper move, позволяющий совершать невероятно быстрые движения и перемещения. Бои будут иметь различные выигрышные комбинации, и профессионалы смогут ловко выйти победителем, сочетая, к примеру, магию и hyper. Управление предполагается сделать легким и интуитивным.



Кстати, о сюжете. Зима 1998 года. Гора Фудзияма извергая потоки лавы, раскалывается надвое, Японию сотрясают порожден-





ные этим бедствием землетрясения, всюду просыпаются вулканы... Высвобожденная катастрофами энергия странным образом собирается в огромный, 50-километровый в диаметре шар огня. Исполинский файербол обрушивается на Страну восходящего солнца, уничтожая более 1/3 населе-



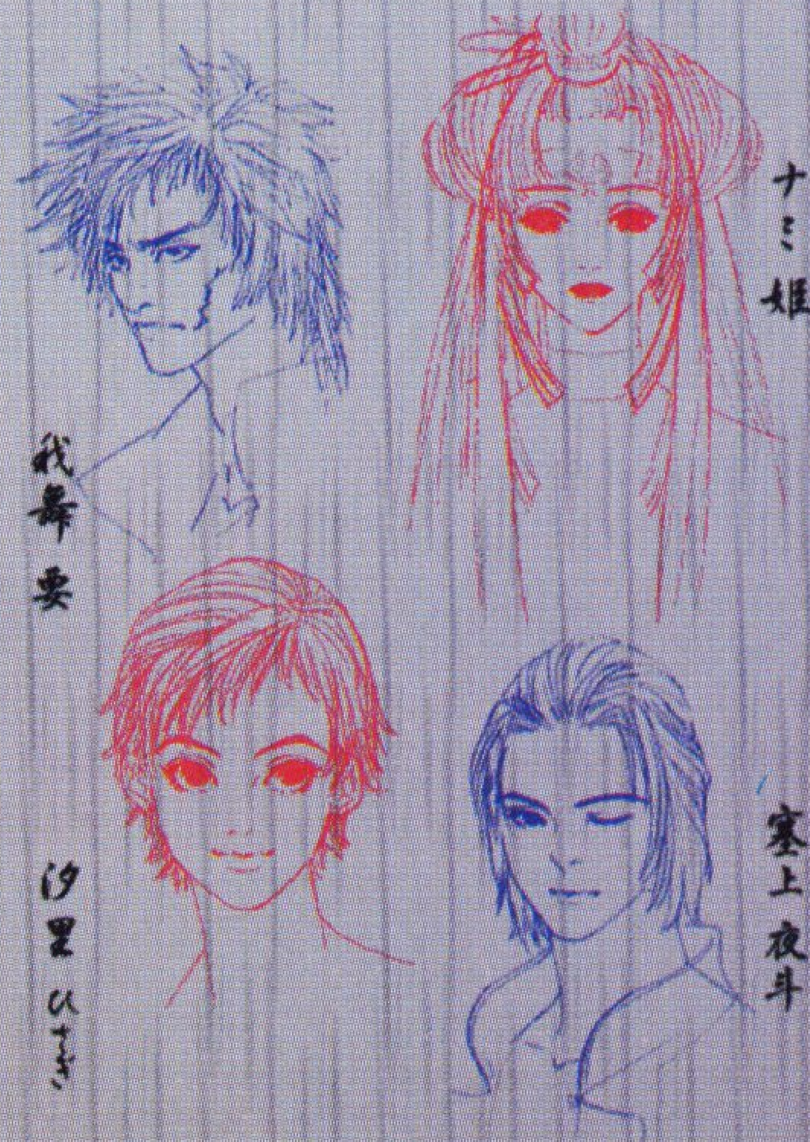


ния. На месте взрыва в огромной воронке клубится столб дымного черного пламени... Монстры и невиданные твари расползаются по стране. Игра начинается, и вы встречаетесь с девушкой Мизухо из Ното, что на севе-



ре Японии. Как ее судьба связана с апокалиптическими событиями, еще не совсем ясно, но, по-моему, стоит напряженно ожидать развязки!





EINHÄNDER™

Жанр: Стрелялка
Издатель: Square
Платформа: Sony PlayStation
Выход: 1998 год

Жанр стрелялки – один из самых старейших и неизменно популярных. Простое, доступное, захватывающее действие по изничтожению всех известных миру негодяев длится уже не первое десятилетие. Defender, Scramble и многие другие мастодонты возглавляли хит-парады далеких годин. Но время идет, и хочется новенького. Потому, видимо, трудяги из Square решили еще раз подлить масла в непотухающий пожар шутерной войны.

...Далекое, далекое будущее. Как положено – очень мрачное и беспросветное. Мир стал царством хаоса и безумия (что, собственно, давно ожидалось). Земляне воюют с жителями Луны. Вы тоже воюете (а то как же!!!), причем на ультракрутом боевом корабле под романтическим названием Endymion. Вот такой леденящий душу сюжет...







Возможно, ваша душенька немного отогреется, когда вы узнаете, что все-все в том самом мире хаоса состоит из полигонов, и движения камеры из стороны в сторону создают эффект трехмерности игрового пространства!

Авторы посчитали, что новым элементом в игре будет вооружение вашей боевой крепости. Кстати, именно оно дало название игре. Сие новшество заключается в загадочном приспособлении, отнимающем оружие у противника и передающем экспроприированный объект вам. Обещают, что в ваше распоряжение попадут ракеты типа WASP (залпового огня), различные пушки, ракетницы, скорострельные пулеметы типа Vulcan и прочие необходимые в хозяйстве вещицы. Так что война обещает пылать и пылать!...



Shadow MASTER

Жанр: 3D-action
Издатель: Psygnosis
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Конец 1997 года

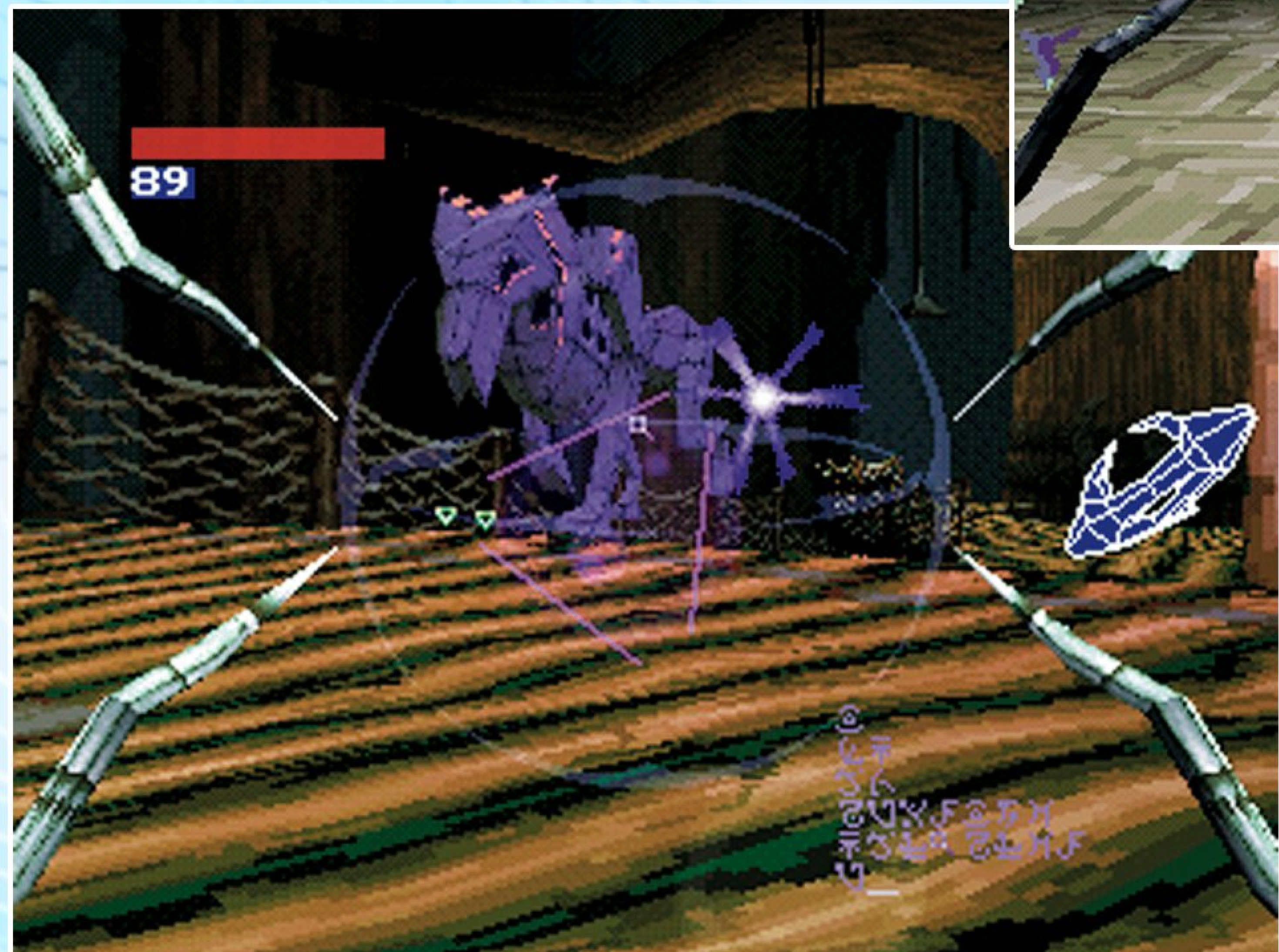
Очень многие поклонники жанра 3D-action мечтают получить игру, в которой конечной целью являются не заветные ключи к запертым дверям, а самое непосредственное уничтожение врага всеми возможными способами. Скоро у них появится возможность осуществить свою мечту в виде игры **Shadow Master** от Psygnosis.

Сюжет по традиции ненавязчив и, скорее, служит просто объяснением, почему, собственно, нужно уничтожать неприятного вида существа.

Покровителю Теней требуются ресурсы для продолжения многовековой войны, и остановить его можете только вы, воин, сражающийся на стороне повстанцев. Сражаться, увы, приходится одному, но поскольку у повстанцев все же осталась совесть, они со своей стороны дают вам истребитель, с помощью которого придется уничтожить огромное войско Покровителя Теней. Войско, кстати, действительно будет огромным, ибо в игре первое место занимает Action, с большой буквы. Любителям поиска ключей и тесных лабиринтов в **Shadow Master** делать нечего.







Несмотря на полную трехмерность и полигонность врагов, графикой, которая едва достигает приемлемого уровня, нельзя восхищаться и тем более сравнивать с будущими всем известными хитами. Однако стоит обратить внимание на великолепные пейзажи, которые не может испортить даже посредственная графика. Но, может быть, благодаря этому, а так же столь желанному action'у, взятому, как уже говорилось в очень большом количестве, многим **Shadow Master** придется по вкусу.





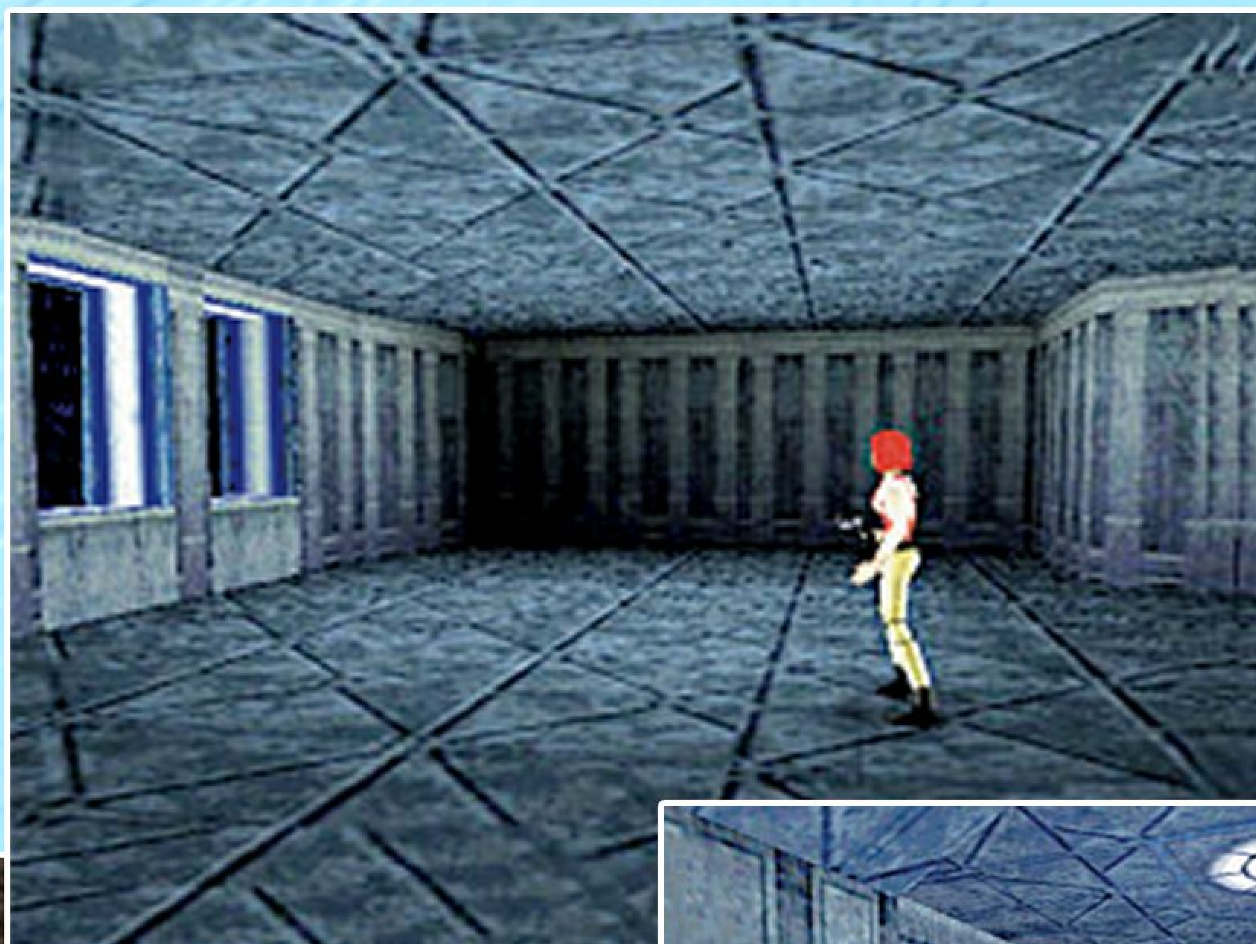


The Fifth ELEMENT

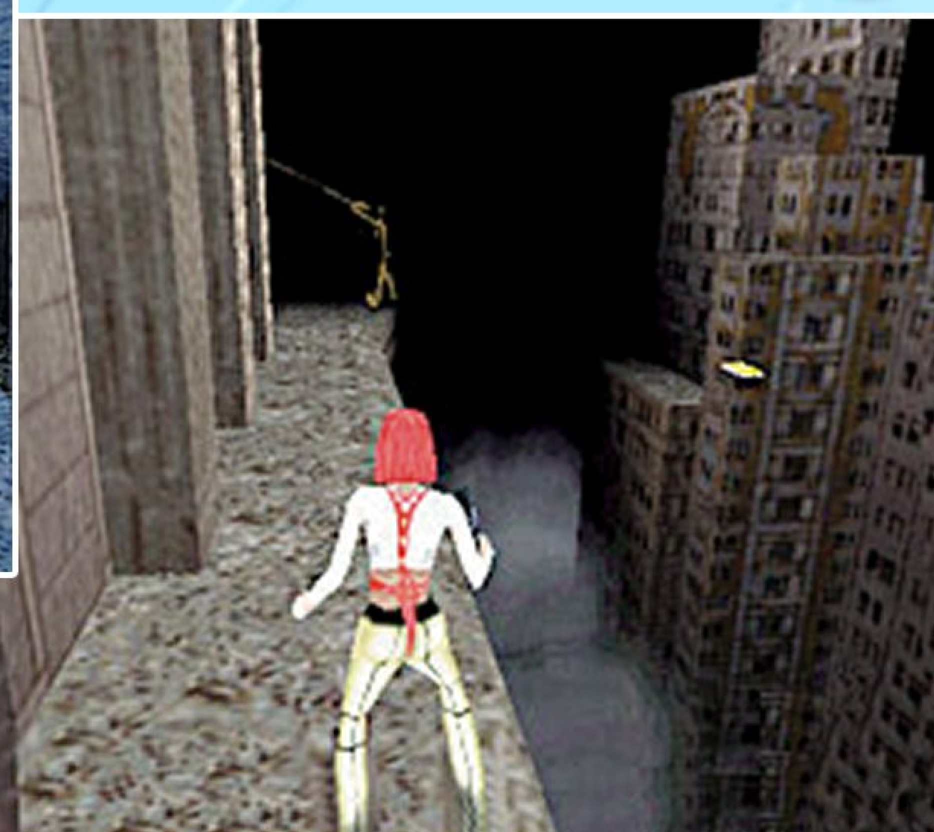
Жанр: Приключения
Издатель: Kalisto Entertainment
Платформа: Sony PlayStation
Выход: 1998 год

Вновь необходимо найти пятый элемент, чтобы спасти планету и все человечество. Но только на этот раз его придется искать именно вам. В скором времени разработчики Kalisto Entertainment выпустят игру **The Fifth Element,** созданную на основе одноименного фильма. Думаю, рассказывать сюжетную линию игры не имеет смысла, так как она в точности повторяет фильм, а его уже все, наверное, видели. В игре поиску элемента будут мешать 16 врагов, взятых опять-таки из фильма. Все действие будет проходить в трехмерном мире, состоящем из целых 15 уровней, где будут окружать весьма реалистичные пейзажи. Игровой процесс очень напоминает игру Nightmare Creatures от той же компании. **The Fifth Element** будет состоять частично из решения головоломок и частично из чистого action'a, который включает в себя небольшой набор приемов контактного боя и стрельбы. Игра вряд ли будет отличаться оригинальностью, однако ее графическое оформление, несомненно, заслуживает определенного внимания. Реалистичность будет весьма гармонично сочетаться с фантастическими спецэффектами, и это сочетание не оставит равнодушными даже самых строгих ценителей видеоигр. По крайней мере так утверждают разработчики, а нам остается только дождаться выхода **The Fifth Element** и убедиться во всех достоинствах и недостатках самим.











MEGA MAN NEO

Жанр: Приключения с элементами RPG
Издатель: Capcom
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Февраль 1998 года

Думаю, что представлять личность **Mega Man** нет смысла. Супергерой – он, как говорится, и в Африке супергерой. А теперь Capcom решил, что настало время для вторжения его супермена на трехмерное виртуальное пространство, дабы на планете Земля не осталось людей, не знающих **Mega Man'a.** Надо думать, в новой игре опять кому-то будет очень плохо, а кому-то очень повезет...

Итак, главный герой многочисленных 16-ти и 8-ми битных игр совершил шаг эпохальный: **Mega Man** вступил на владения 3D с присущими сему месту полигонами и перспективой! Объявлено о создании новой игры **Mega Man Neo...**



В отношении сюжета пока известно, что там будут присутствовать невероятно симпатичная блондинка и некий благожелательный седовласый доктор. Супергерою надо будет достичь знаменитого Скрытого Наследия (Hidden Legacy). В новой игре есть возможность носить оружие в каждой руке, что, несомненно, привлечет любителей пострелять. Оружия будет много, мощного и разнообразного, под стать злобным боссам, как всегда, огромным и страшным.

Что касается графической стороны, то она обещана быть весьма совершенной, обладая стилем хорошего рисованного мультфильма. Используется технология motion-capture в анимации. Игрок сам сможет налаживать движения камеры, дающей осмотр происходящего со всех сторон. Похоже, что в плане графики создатели новой игры задались целью выжать все возможное из Sony PlayStation.

Mega Man Neo будет иметь элементы классического RPG, как-то: возможность разговора с персонажами, поиск секретных ходов, решение головоломок. Это должно значительно разнообразить квест супергероя и привлечь к продукту Capcom новых поклонников.

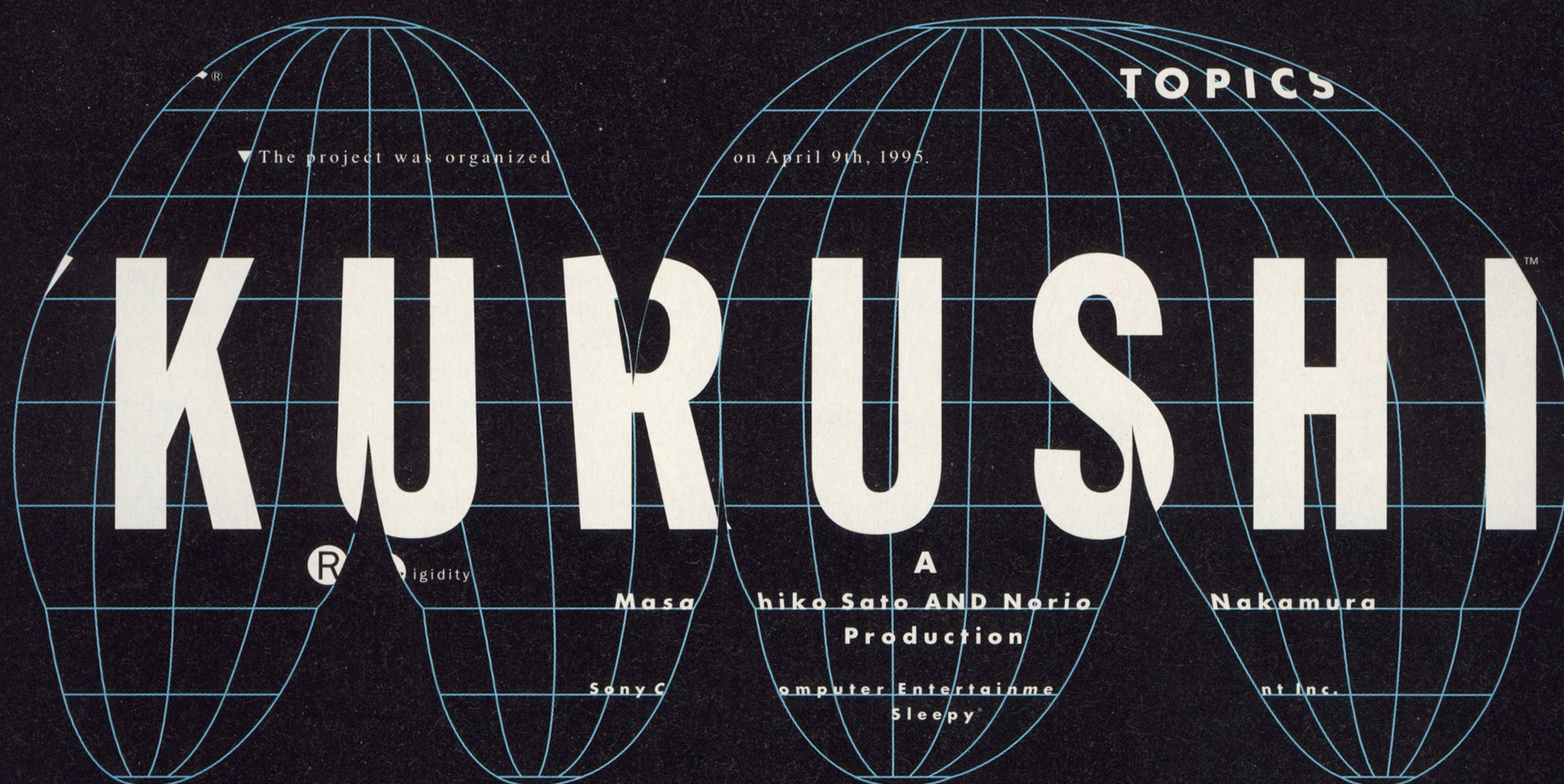









PlayStation


TOPICS
The project was organized on April 9th, 1995.
KURUSHI
igidity
A
Masa hiko Sato AND Norio Nakamura
Production
Sony C omputer Entertainme nt Inc.
Sleepy


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT



DIDDY KONG RACING

Жанр: **Аркадные гонки**
Издатель: **Nintendo**
Платформа: **Nintendo 64**
Выход: **Конец 1997 года**

Настал на нашей улице праздник. Надеюсь, что вы сможете себя подготовить к новому секретному оружию от Nintendo. Оружие это называется **Diddy Kong Racing,** а если проще, по-человечески, то Mario Kart 2. Информация об игре долгое время тщательно скрывалась, и мы вообще не знали о том, что DKR разрабатывается, однако теперь у нас появилась возможность рассказать все об этой удивительной игре.



Итак, **Diddy Kong Racing –** это Mario Kart, но совершенно новый, не похожий на предшественника. Прежде всего, создана новая игрушка компанией Rare, по моему мнению, самым лучшим разработчиком для Nintendo после нее самой. И, как вы наверняка догадались, персонажи взяты из мира Donkey Kong Country. Все верно: персонажей много, и из них целых пять – абсолютно новые, никогда ранее не показывавшиеся на экранах наших телевизоров. Но кроме темы и подхода к созданию игры, сходств между Mario Kart 64 и новой игрой от Rare очень мало. Отличий же настолько много, что их придется классифицировать.



Итак, самое важное в игре – транспортные средства. Их целых три типа: обычный картинг, летательный аппарат, представляющий собой лодку-моторку, тем не менее способную на воздушные путешествия, и маленький самолет, который вообще имеет полную свободу передвижения во всем трехмерном мире игры. Первоначально же вы имеете только картинг, но в процессе исследования уровней-трасс вам, возможно, удастся найти и другое средство передвижения.

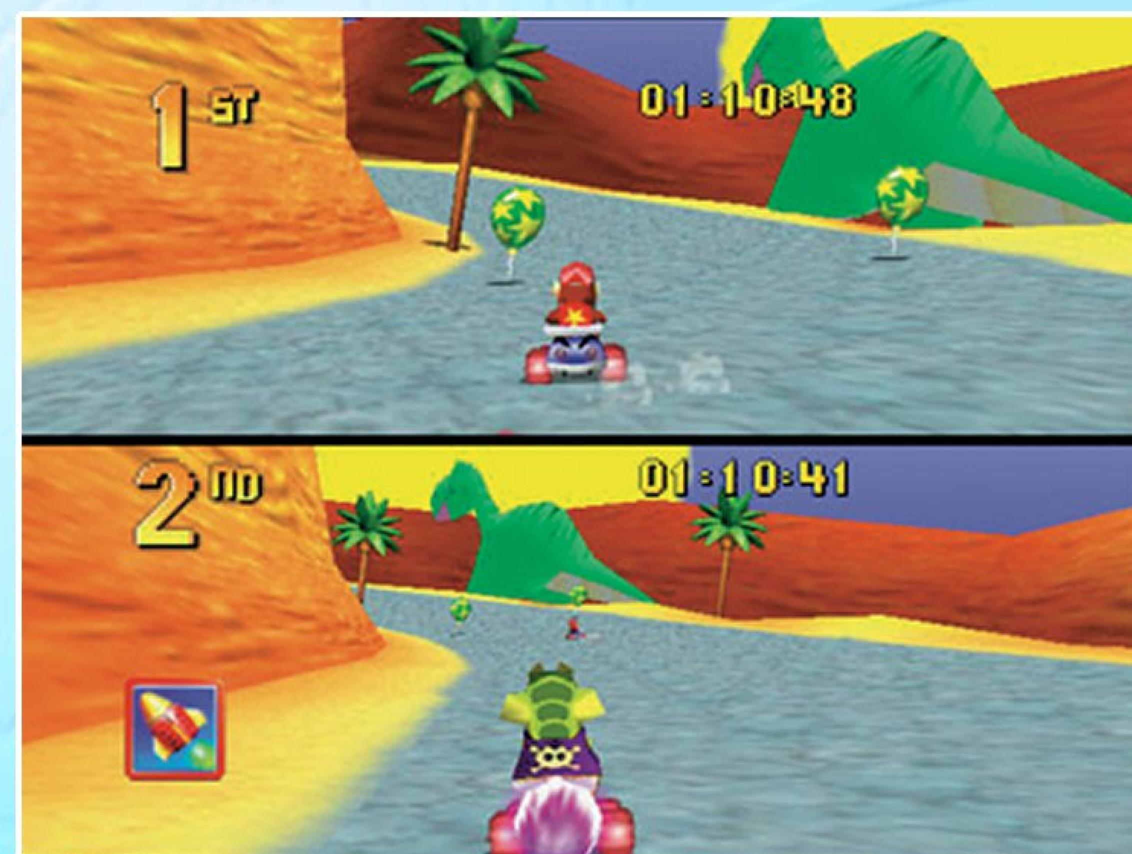
Возможности, предоставляемые в процессе игры, почти не ограничены. Сбор бананов и цветных шариков не только не возбраняется, но очень поощряется. Бананы увеличивают скорость, а шарики могут дать ракеты, мины, ускорение, силовые поля, причем если набрать три шарика одного цвета, то оружие превратится в супероружие, если же шарики не будут совпадать по цветам, а выпадут в определенной комбинации, то и ваши средства также станут комбинированными: ракеты могут стать самонаводящимися, к ускорению прибавится неуязвимость и т.д. **Diddy Kong Racing** – гоночная игра, созданная поклонниками и лучшими создателями платформенных аркад, поэтому концепция игрушки почти такая же. Гонка на трассе напоминает прохождение уровня с присущими ему секретами, различными препятствиями и, разумеется, боссом в конце. Каждые пять гонок вам придется справляться с боссом на особой трассе с повышенным содержанием секретов. Среди гонок на обычных трассах, в которых необходимо просто победить конкурентов, существуют и заезды с особыми миссиями. Эти задания могут включать сбор всех или большинства золотых шариков или же серебряных монет на трассе. Имеются и секретные персонажи, познакомиться с которыми вы сможете только очень тщательно облазив все-все уровни в поисках их секретов. **Diddy Kong Racing** совместима с Rumble Pack, дрожащим аксессуаром для джойстика, и, помимо восторга от самой игры, добавит чисто физических ощущений.





Графика в игре солидная, нет никаких намеков на туман, а фигурки персонажей наконец-то стали полигональными. Торможения даже в режиме для игры четырех участников пока не наблюдается. И самое главное, **Diddy Kong Racing** не обманывает, не cheat'ует, так что предельная реалистичность, насколько ее можно требовать от мультяшной гонки, гарантирована. Так что осталось дождаться конца ноября и испытать этот продукт в действии. Поклонники Mario Kart 64 будут в восторге.







До 1-го декабря

скидка на Sony Playstation PAL

$10

11131

До 1-го декабря

скидка на Nintendo 64

$10

11110

До 1-го декабря

скидка на Sony Playstation NTSC

$10

11115

До 1-го декабря

скидка на Sega Saturn NTSC

$5

11102

До 1-го декабря

скидка на руль Formula T2

$15

11113

До 1-го декабря

скидка на два Тамагочика

15%

11109

До 1-го декабря

скидка при покупке двух игр для Sega Saturn NTSC

10%

11123

До 1-го декабря

скидка при покупке трех игр для Sony Playstation PAL/NTSC

10%

11130

До 1-го декабря

скидка при покупке трех игр для IBM PC

10%

11124

До 1-го декабря

скидка при покупке джойстика для F16 Combatstick для PC

$10

11126

До 1-го декабря

В любом из магазинов Game Land вы можете получить скидку на перечисленные выше продукты. Для этого вам необходимо вырезать нужный купон и прийти с ним в любой из наших магазинов. Телефон для справок: **288-3218.**

Game Land
http://www.gameland.ru

Магазины Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, метро «Проспект Мира».
2. ул. Новый Арбат, 15, метро «Арбатская».
3. ул. Арбат (старый), 21, метро «Арбатская».

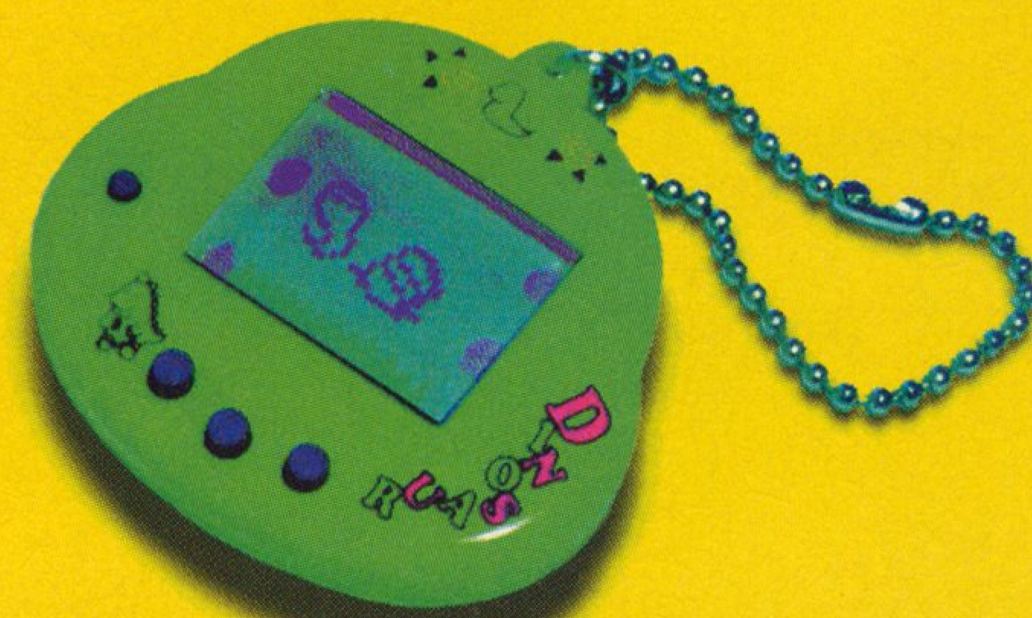


Вы
покупаете
Sony
Playstation
+
2 игры,
мы
возвращаем
Вам $25
SONY
PlayStation
SELECT
START





ТАМАГОЧИК



Game Land
http://www.gameland.ru

Адреса магазинов Game Land:
1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)
Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218



HYBRID HEAVEN

Жанр: Аркада
Издатель: Konami
Платформа: Nintendo 64
Выход: Второй квартал 1998 года

Впервые игру увидели посетители отшумевшей выставки E3. **Hybrid Heaven** тогда уже возбудил огромный интерес к себе, особенно после того, как разработчики заявили, что увиденное представляет собой вовсе не заставку, а самый что ни на есть обычный процесс игры. **Hybrid Heaven** сразу стала обрастать мифами и легендами, но итервью, взятое у Konami, развеяло сразу две из них. Во-первых, игра будет на картридже и не будет поддерeживать технологию 64DD, как ожидалось раньше. Во-вторых, **Hybrid Heaven** вовсе не является версией Metal Gear Solid для Nintendo 64, с которым привыкли сравнивать игру.

Сюжет на данном этапе создания игры замысловатостью не отличается и вполне обычен для игр подобного рода. Действие происходит в преступном мире коррупции и жестокости. Главный герой становится на защиту справедливости и любыми способами уничтожает тех, кто не согласен с его убеждениями. Но разработчики обещают, что это еще даже не сюжет, по крайней мере, не тот, который будет ожидать нас в финальной версии игры.





Интерес **Hybrid Heaven** вызывает прежде всего своей графической стороной. Полностью трехмерная графика и высококачественные полигоны не оставят равнодушным ни одного обладателя Nintendo 64. Так же ожидается великолепная анимация и такие же световые эффекты.



Единственным недостатком будущего хита является то, что увидим мы его, судя по всему, очень не скоро. Правда, недостаток этот будет уменьшаться с каждым днем по мере приближения заветного срока выхода...



Quest 64

Жанр: RPG
Издатель: THQ
Платформа: Nintendo 64
Выход: Первый квартал 1998 года

В последнее время жанр RPG становится все более популярным на игровых приставках. Интерес к ним подогревают и сами производители игр, которые занимаются совершенно фантастическими проектами под названиями The Legend of Zelda 64, Earthbound 64, **Quest 64.** На этот раз речь пойдет о последней игре, которая, несомненно, должна стать культовой для очень многих владельцев Nintendo 64.

Действие будет проходить на острове Сэтлэнд, на котором расположены три большие страны – Англус, Стония и Велагун. К слову сказать, в странах этих будет доступно все для исследования игроком – леса, замки, города, дома. Главный герой – искатель приключений по имени Шанжак (Shanjaque), который обладает властью над природой и реализует ее в различных заклинаниях, вызывающих духов воды, огня, воздуха и земли. Благодаря всему этому главный герой становится защитником человечества или, как его еще называют, укротителем духов. В игре вы сможете повстречаться с сотнями персонажей, настроенных дружелюбно и наоборот, с которыми придется сражаться или общаться. Кроме того, вы столкнетесь с двумя не вполне обычными героями, которые станут вашими спутниками и будут помогать в битвах с врагами.



Графически игра будет отличаться яркими насыщенными цветами, великолепным качеством прорисовки полигонов и самыми разнообразными спецэффектами. В общем, восхищаться всеми прелестями **Quest 64** можно еще очень долго, но, увы, дожидаться его выхода придется еще дольше.









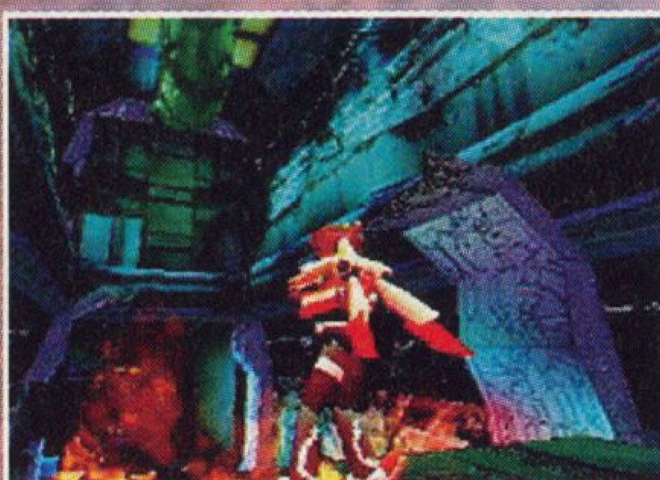


Жанр: 3D-Action
Издатель: Sega/Sonic Team
Платформа: PC
Выход: Начало 1998 года

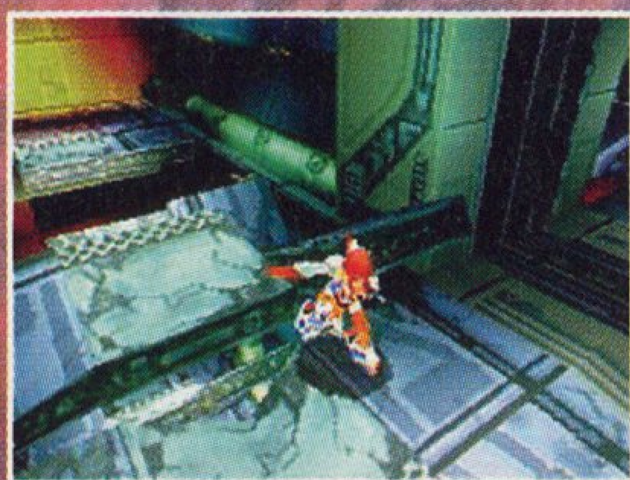
Мало кто может не согласиться с тем фактом, что мир видеоигр двигают вперед всего несколько талантливых личностей, которых можно пересчитать по пальцам. И каждый их новый проект, что бы он из себя не представлял, уже изначально обречен на пристальное внимание журналистов, да и всех любителей поиграть у телевизора или перед монитором компьютера. Yuji Naka, один из главных дизайнеров компании Sega, уже навсегда вошел в эту элиту. И хотя главным его достижением до последнего момента считалась серия Соников на 16-битную приставку MegaDrive, его последняя работа, полностью трехмерная бегалка/стрелялка/леталка **Burning Rangers**, заставит нас по-новому взглянуть на этого молодого дизайнера.



Так что же такого особенного мы можем найти в его новом проекте, поразившем посетителей токийской выставки игрушек? Да очень многое. Первое, что бросается в глаза, так это невозможная до последнего момента для Sega Saturn графика и скорость игры. Yuji Naka, теперь уже глава целой команды разработчиков Sonic Team, до сих пор сам придумывает и программирует свои игры, когда все остальные дизайнеры его калибра уже давно перешли на чисто продюсерскую работу. Но именно такой подход может гарантировать, что все его задумки будут на 100% воплощены в жизнь. Игра наполнена гигантскими взрывами, детализованными и красочными уровнями, прекрасной работой с освещением ВСЕХ объектов игры в реальном времени, и все это происходит на высокой скорости, которая уже стала неотъемлемой частью продуктов команды Yuji Naka. Но, в отличие от большинства современных трехмерных игр, где о графике заботятся только лишь ради самой же графики, в Burning Rangers все имеет свой смысл. Вы - представитель команды футуристических спасателей, чьей задачей является найти и переместить в безопасное место как можно больше жителей разнообразных горящих небоскребов.









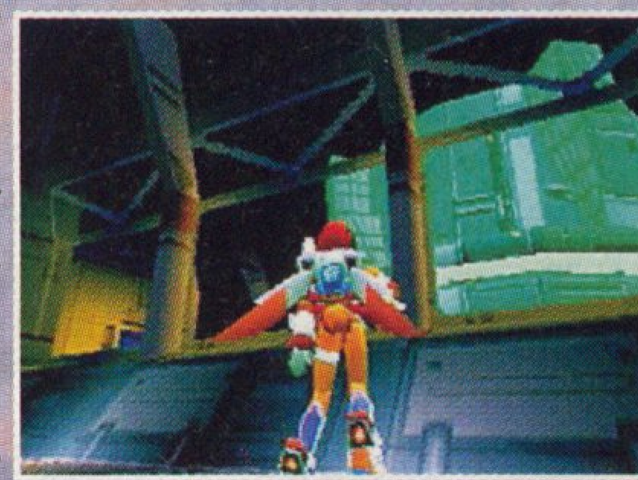
Здания под напором огня постепенно рушатся, сам огонь обладает интеллектом, а на вашем пути встречаются и более привычные по виду враги-роботы. Каждый уровень представляет собой гигантскую постройку, в которой легко потеряться. Чтобы немного облегчить задачу, на помощь вам придут товарищи, которые будут направлять вас в случае надобности к следующим потерпевшим. Так как игра идет на довольно большой скорости и на время, Yuji Naka позаботился о том, чтобы игроки не особенно задумывались об управлении и ориентации персонажей в трехмерном мире игры. В таких играх, как Марио 64 или Tomb Raider, которые больше направлены на медленное исследование всех уровней, проблемы с ориентацией и управлением, хотя и расстраивают, но не мешают получить удовольствие. Но в играх типа **Burning Rangers** такие проблемы просто не допустимы. Поэтому наряду со стандартными прыжками с платформы на платформу, игра позволяет воспользоваться как автоматическим «самонаводящимся» прыжком, так и свободным полетом.



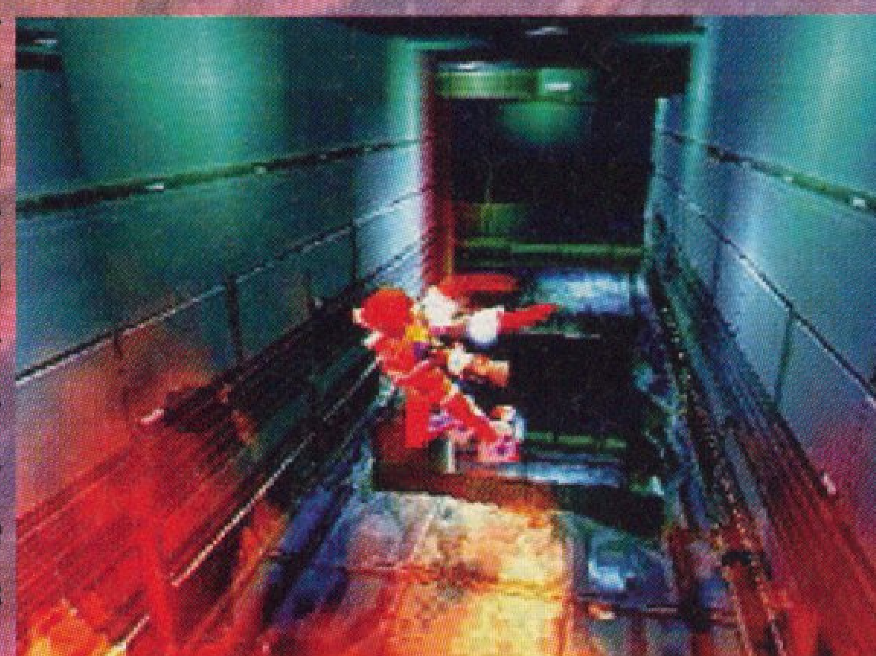
Но главной отличительной чертой этой игрушки выступает совсем не ее приятная графика и скорость, а совсем другое. В **Burning Rangers** Yuji Naka решил продолжить свои исследования в области применения алгоритмов «искусственной жизни», вместо использования стандартных алгоритмов искусственного интеллекта. Впервые этот алгоритм был использован в его предыдущей работе, Nights, что позволило сделать и врагов действительно умными, и каждую отдельную копию Nights особенной. В своих исследованиях он даже дошел до того, что у каждого отдельного игрока со временем рождались свои собственные монстры (у меня их уже три). А в Burning Rangers он решил пойти еще дальше. Здесь уже не только враги у каждого отдельного игрока будут обладать своими повадками, но и их расположение на уровне будет раз от раза меняться. Таким образом, сколько бы вы ни играли в игру, каждый раз все будет по-новому.



Как уже было сказано выше, игра идет на время. После прохождения каждого уровня ваши действия будут оценены исходя из нескольких критериев, практически как в Nights. Кроме этого, уже изначально вам предоставлена возможность выбора одного из двух героев игры, которые должны будут различаться между собой не только своим видом. Хотя до сих пор ничего не было сказано о возможности игры вдвоем, в одном из показанных на выставке отрывков сразу два главных героя совместно бежали на помощь потерпевшим.



В общем, прогресс, который показывает в своих работах Yuji Naka, вселяет огромные надежды в будущие проекты этого дизайнера. Быть может, уже в следующем году он выльется в настоящего трехмерного Соника, о котором многие мечтают. Но, по нашему мнению, именно такие оригинальные и нестандартные игры как **Burning Rangers** способны и дальше притягивать новых игроков в мир видеоигр, а также удовлетворять все более растущие потребности настоящих фанатов. И хотя эта игра вряд ли сможет вновь оживить массовый интерес к 32-битной платформе от Sega, ее создателей этот момент, кажется, не особо волнует. Они просто делают свое дело и делают его хорошо. А это, согласитесь, самое главное.









DEAD or ALIVE

Жанр: Драки
Издатель: Tecmo
Платформа: Sega Saturn
Выход: Декабрь 1997 года

Казалось бы, что может быть однообразнее поединков? Однако японцы умудряются находить все новые и новые моменты, не позволяющие игрокам говорить о новом файтинге, как об очередном Теккене или Файтере. У одних это получается лучше, у других – хуже, но, в общем, скучать не приходится.



Dead or Alive – сравнительно свежее поступление игровых залов Японии, несомненно нашел своего потребителя. Чем же так примечательна эта игра, которая в скором времени перекочует на домашние консоли, сначала на Saturn, а через полгода, возможно, и на PlayStation.

В игре не так много, как хотелось бы некоторым, персонажей – их всего восемь. Причем трое из них - довольно симпатичные девушки. В этом и заключается одна из особенностей игры, так сильно притягивающая тинэйджеров в игровые центры. Дело в том, что создатели не пожалели усилий при разработке моделей женских фигур. И теперь непосредственно во время поединка одна из анатомических особенностей женского пола совершает довольно пикантные и при этом вполне естественные движения.



Стоит отметить, что немногочисленность персонажей скрашивается наличием у каждого по три одеяния. Это в традициях японского анимационного кино полностью преображает героя, превращая прелестную соблазнительницу в скромную деревенскую девушку.

Что касается так любимых поклонниками драк приемов и бросков, то здесь их огромное множество. Как всегда неплохо проработаны стили ведения боя персонажей, а проводимые ими заломы, броски и кульбиты дадут фору любому Теккену.

Небольшое нововведение коснулось и рингов. На смену простым пространственным ограничениям, различного рода стенам и ограждениям пришла так называемая «зона опасности», на деле представляющая собой обычное минное поле. Падение или заступ за эту зону ведет к потере определенного количества здоровья.





Как и все последние переводы подобных произведений с игровых автоматов на Saturn, DOA отличается великолепным качеством. Практически полное отсутствие трехмерного заднего плана дало возможность повысить привлекательность самого поединка. 60 кадров в секунду, персонажи, выполненные на самом высоком из доступных разрешении, великолепные чистые текстуры - вот что представляет собой **Dead Or Alive** в действии.



SHINING FORCE 3

Жанр: RPG
Издатель: Sega
Платформа: Sega Saturn
Выход: 1998 год



Прошло всего каких-то четыре года с момента выхода последней части одной из самых уважаемых и популярных серий ролевых игр на игровых приставках. Впервые появившаяся на MegaDrive, **Shining Force** до сих пор служит вдохновением для многих создателей классических RPG с элементами стратегии. И уже вскоре свет увидит третья часть этой игры, о чем недавно заявили представители компании Sega Enterprises, разработчики Sonic Software Planning и команда известных дизайнеров и сценаристов Camelot, ответственных за первую и вторую части этой серии. **Shining Force 3** является не только одним из крупнейших совместных проектов в истории Sega, но и наиболее многообещающей RPG этого года в Японии. Начнем с того, что создатели игры несколько изменили стандартный подход к жанру вообще. Разработчики совершенно верно предположили, что гораздо интереснее и приятнее сыграть в небольшую (около 30 часов на прохождение), но качественно выполненную во всех отношениях RPG, чем тратить порядка 60 часов на прохождение обычной игры, половина из которых пройдет за довольно скучным занятием повышения опыта и прочих характеристик персонажей. А если сделать три небольших, но насыщенных игры?!

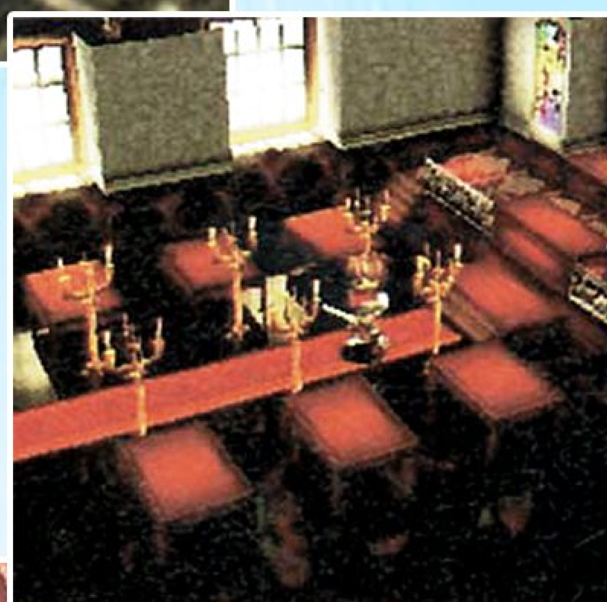






Как вы уже догадались, **SF3** является трилогией, причем выход серий в Японии запланирован следующим образом. Первая часть выйдет в декабре этого года, вторая - весной следующего, а заключительная появится на полках магазинов в середине лета 1998 года. Игра будет выполнена в стиле фэнтезийных сериалов, то есть три совершенно различные истории помещены в один мир и сильно переплетены между собой.


Стоит заметить, что при создании игры была использована довольно неплохая технология, которая продвигает жанр RPG вперед. Теперь любые действия героев в предыдущей игре отразятся на реальности последующей. Так, если ваш герой совершит подвиг или преступление, не сомневайтесь, что в следующей серии вы не раз услышите об этом.



Графика в **SF3** тоже на высоте. Карта мира, а также города являются полностью трехмерными объектами. Сами же герои были заранее созданы на суперкомпьютерах Silicon Graphics и помещены в мир игры (представьте себе мир Final Fantasy 7 или Resident Evil, но наоборот).

Проект, конечно, очень многообещающий, но что из него выйдет - пока неясно. Возможно, **Shining Force 3** станет первой ласточкой RPG-сериалов – нового игрового течения.





Turok: Dinosaur Hunter (Demo)

Введите следующие коды в главном меню в опции ввода читов



Blltsrrfrnd – Бесконечные патроны.
Cmgtsmmggts – все оружие.
Dlktdr – каркасный режим.
Frthshttrlsck – бесконечные продолжения.
Rbnsmith – все читы.
Snffrr – режим диско.
Thbst – галерея.
Thsslkscl – режим God

Actua Soccer

Начните игру из Dos cnhjrjq **«soccer –01142475549».**
Теперь вы сможете играть за секретную команду, чьи характеристики можно изменить.

Masters of Orion II

Зажмите Alt и введите следующие коды:
canbonly1 – компьютерные противники



объединяются против вас.
crunch (на индивидуальном экране планеты) – заканчивает проект постройки.
Einstein – все технологии.
Iseeall – показывает все планеты и игроков.
Menlo – завершает разработку технологии.
Moola – 1000 BC.
Score – показывает счет.

Normality



Во время игры наберите **«wendy»** и нажмите **Enter.** Теперь нажмите **g,** чтобы получить доступ к более чем 100 видеофрагментам. **F1** открывает доступ ко всем объектам игры.

Fallen Haven

Введите следующие коды в командной строке, например **fallen.exe -MQWIERDSTUFF.**
-MQCASH Увеличивает деньги с помощью **Ctrl+**



-MQWIERDSTUFF постройка секретных юнитов

Take No Prisoners

Зажмите **Shift, + и ~** (также используется для выхода из экрана). Теперь введите:
Bigcheater – режим God.
Fly – режим полетов.
Noclip – хождение сквозь стены.

SWIV 3D

Во время игры наберите **«themanwiththe-goldenswiv».** Вас должно выбросить в секретное меню.

Hyperblade

Наберите следующие коды во время игры
Gorilla – игроки становятся гориллами.
Mdmksb – усиленные атаки и защита.
Potato – уменьшенные персонажи.



Shuin – тайные команды.
Spicybrains – режим с ног на голову

Meat Puppet

Наберите следующие коды во время игры
~boom – небольшой взрыв.



~dansmartbomb – все враги на экране умирают.
~ingesta – аммуниция.
~ingesth – полное здоровье.
~ingestw – аммуниция.
~ingetste – полная энергия.

Afterlife

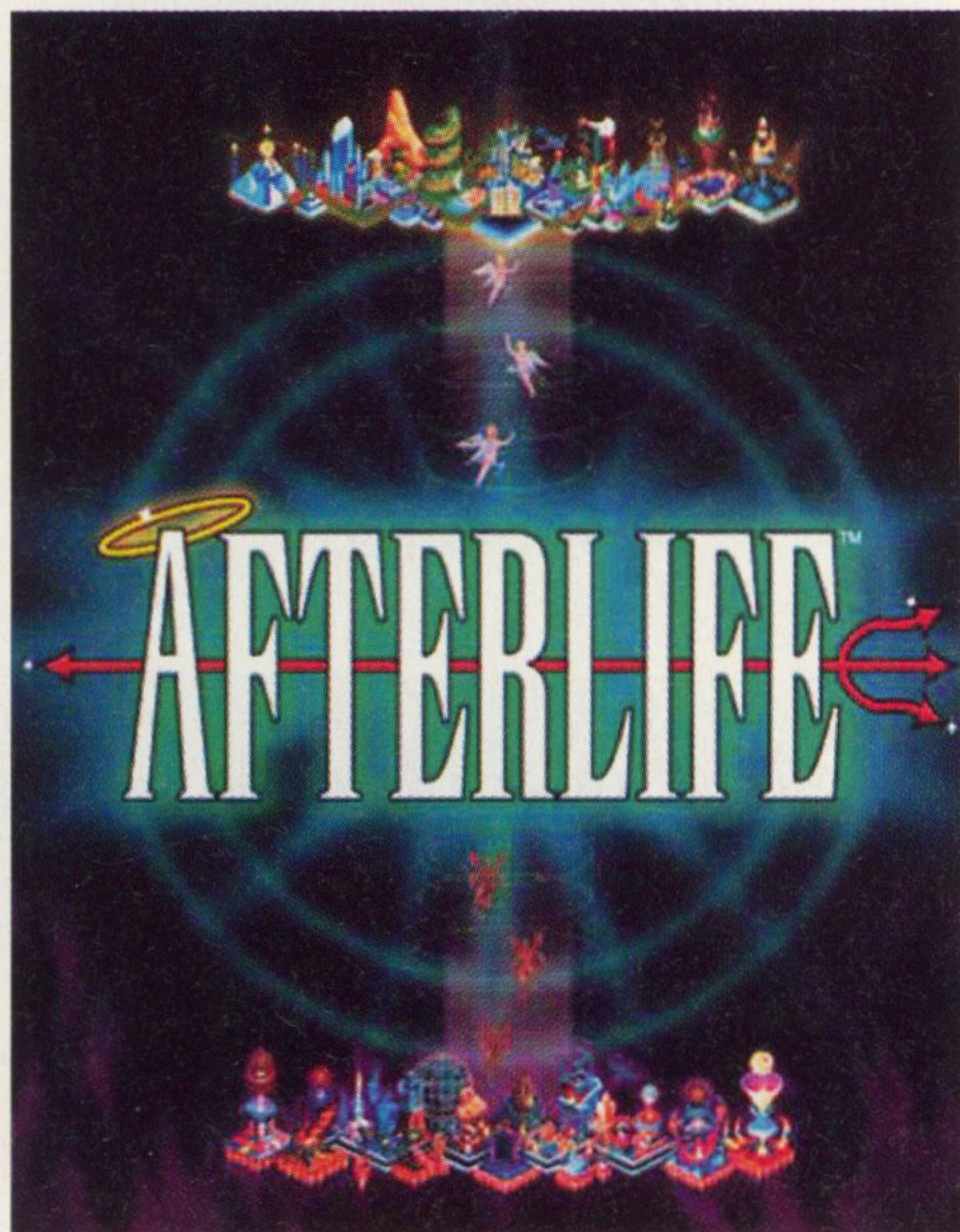
Дополнительное финансирование.
Введите **$@!** чтобы получить дополнительные 10 миллионов. Не делайте это более пяти раз, так как в противном случае вас атакует **Death Star**

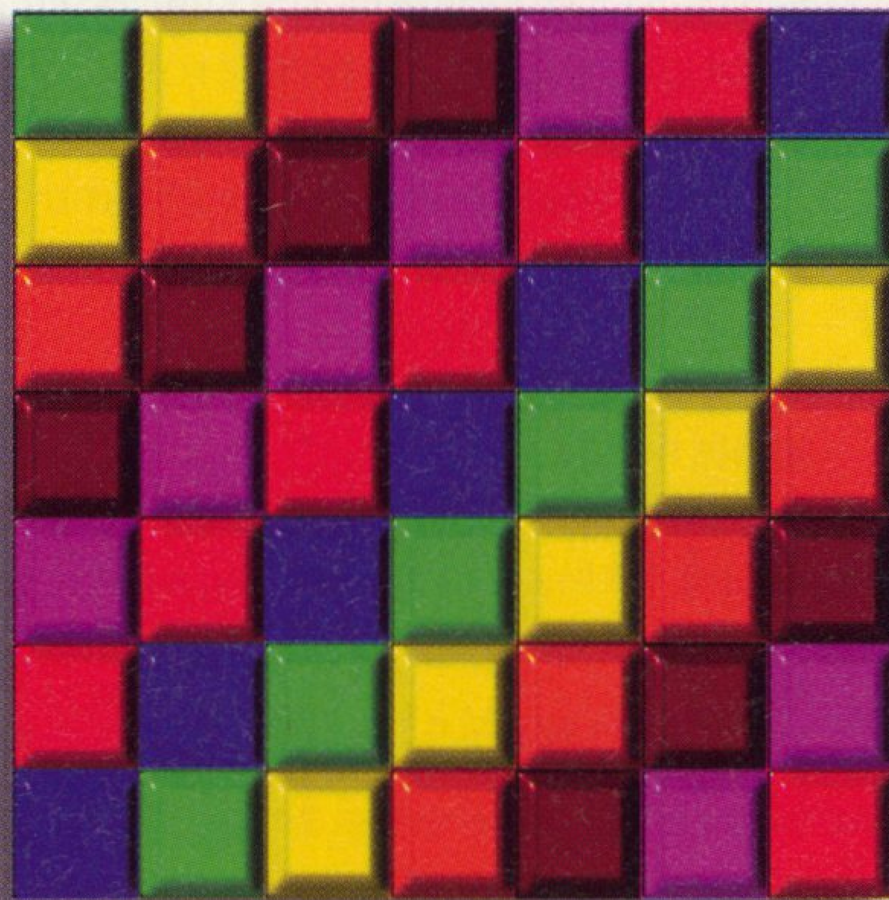
Hell Bunny

Наберите во время игры **SAMNMAX.** Теперь в вашем распоряжении имеется дополнительное бедствие **Hell Bunny!**

Секретное строение

Зайдите в Ад и переключите вид на север (верх). Теперь идите в любой неиспользованный угол и постройте квадратную дорогу, которая замкнет пустующую территорию размером 7X7. Переключите время на Divine Intervention. Теперь из самого северного угла, слева направо, закрасьте территорию следующими цветами. Теперь вернитесь к

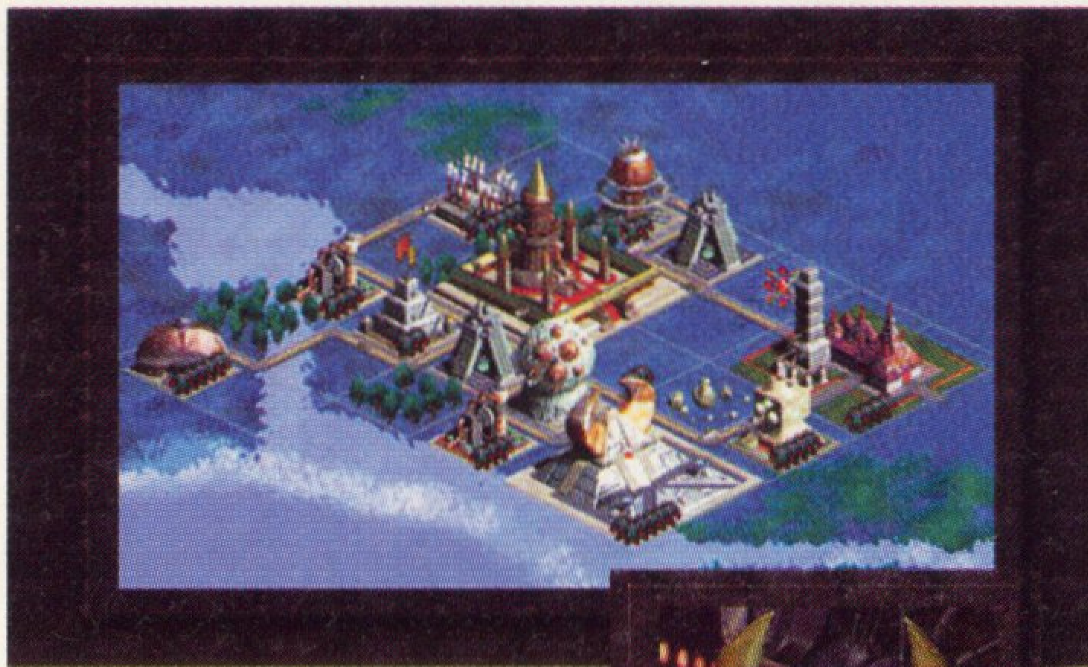




нормальному отсчету времени, и на этом месте должно появится секретное здание.

Deadlock

Для ввода следующих кодов, зажмите одновременно **Ctrl** и **F1** и затем напечатайте код. Все коды работают только в одиночном режиме игры.



MAKE IT SO – 1,000 Кредитов и увеличение ресурсов на 100 единиц в отдельной территории.
GHOTI – Завершает разработку.
FRODO – Увеличение количества жителей.
TOUCHE – Просмотр любой концовки.

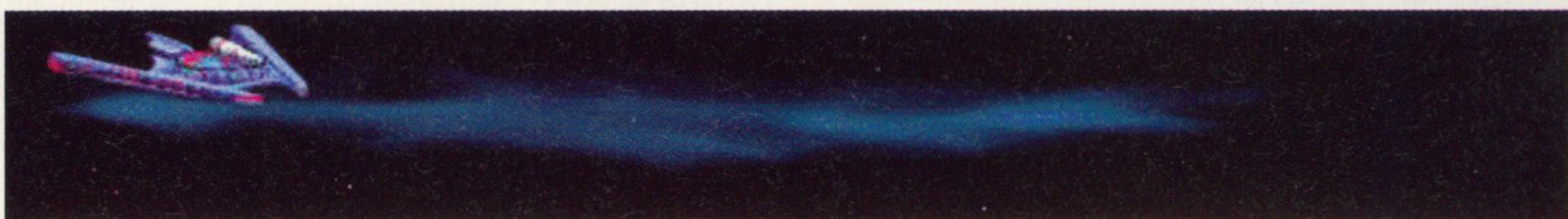
Star Control 3

Бесплатная команда Pkunk

Этот «глюк» очень легко себя проявляет, тем не менее перед попыткой его задействовать советуем заранее записаться. Оставьте на корабле Pkunk одного человека, и когда вы с этим кораблем попадете в сражение, на борту останется вся команда.

Заставьте работать Utwig на 250%

После того как вы получите Ultron, который уже отремонтирован, но еще не может нормально работать, обратно от Vux, идите в колонию Utwig. Скажите им, что вы отремонтировали их Ultron. После проверки и обнаружения, что Ultron все еще не работает, скажите им, что вы постараетесь его починить сами. После этого работа колонии улучшится на 10-15 %. Проделывайте эту операцию до тех пор, пока улучшения не достигнут 250%, но не более.



War Wind

Бесплатные ресурсы

Для того чтобы в любое время увеличить ваши финансовые ресурсы на 5000 RP, нажмите **Enter** и наберите **«!Golden Boy».**

Полный Prestige



Нажмите **Enter** и наберите **«!Pump an Arhn».**

Убрать туман войны

Нажмите **Enter** и наберите **«!The Sun Also Rises».**

NHL 97

Альтернативные костюмы

Левой клавишей мышки нажмите на логотип **ANAHEIM, BOSTON, PITTSBURGH, LA** или **VANCOUVER** и вы получите третий вид их формы.

Различные коды

Когда начнется игра, зажмите **Shift** и наберите **«WAGD».** После этого заработают следующие коды:
F – Драться в любое время
Tx20 – Маленькие игроки с большими клюшками
P – Конец периода
O – Конец третьего периода, дополнительное время при ничьей.
G – Конец игры
H – Гол принимающей команды
V – Гол противоположной команды
1 – Две штрафных минуты команде без шайбы.
2 – Четыре штрафных минуты команде без шайбы
Shift+T – Высокие игроки
4 – Пять штрафных минут команде без шайбы

Команды EA Sports

Чтобы получить доступ к двум секретным командам EA Sports, сначала зайдите в экран, где вы можете прочесть имена разработчиков игры. Когда появится фотография программистов, наберите на клавиатуре pio-



neer. Пусть пройдут все титры до конца. Вернитесь в игру и начните товарищескую встречу. Теперь вам доступны 2 секретные команды EA Sports 1 и EA Sports 2.

Time Commando

Все оружие



Во время игры наберите **HUIBON.**

Пополнение здоровья

Наберите VONLUX.

Пароли уровней

Easy Normal Hard
Roman YPTERFGZ QJSLVABL SOIOLGNK
Japanexe NKTOLVIF KAYAGEAF TFJSVJMC
Middle Age VMXYICCB MZF-SPQDD XFYAMXIE
Conquistadors FDQLUGGCC AVMJFGGU ZOVASAIV
Wild West ZREHQFIREVBSVTCV BODSGWLW
Modern Wars FBTAWPFC YLH-HGXBO VEJHMQKO
Future ALPYPJFO ZEYPCEHQ
Beyond Time YBULVABN HMFDLGNN

Resident Evil



Для изменения некоторых параметров игры вам потребуется редактор файлов записи **(Hex Editor).**

Далее проделайте следующие шаги:

1. Возьмите любое оружие (в случае женщины оно у вас уже есть)
2. Запишитесь
3. Выйдите из игры
4. В директории **RE** откройте с помощью редактора файл **savedat1.dat**
5. Найдите строку **020f**
6. Смените это значение на следующее для получения различных результатов.

02ff – пистолет с максимумом патронов
03ff – ружье с максимумом патронов
04ff – кольт
06ff – огнемет
07ff – базука
0aff – ракетница

8. Запомнитесь
9. Загрузите файл записи и начните игру.

Jurrasic War

Во время игры нажмите **Enter** и наберите код **FOOD.** Теперь у вас появится дополнительно 50000 единиц еды.



Hexen 2

Следующие коды вводятся с консоли.

God – режим god
noclip – ходить сквозь стены
notarget – враги вас не видят
changelevel X – переход на уровень X
restart – сброс на начало уровня
name X – поменять имя на X
give h X – получить X здоровья
give 2 – оружие 2
give 3 – оружие 3
give 4 – оружие 4
impulse 9 – все оружие/мана
impulse 14 – овца
impulse 43 – оружие/мана/предметы
impulse 44 – выкидывает предмет
impulse 10 – смена оружия
impulse 13 – поднять обьект
impulse 100 – использует Torch
impulse 101 – использует Quarts Flask
impulse 102 – использует Mystic Urn
impulse 103 – использует Krater
impulse 104 – использует Chaos Device
impulse 105 – использует Tome of Tower



impulse 106 – использует Summon stn
impulse 107 – использует невидимость
impulse 108 – использует Glyph
impulse 109 – использует Boots
impulse 110 – использует Repulsion
impulse 111 – использует No Peep
impulse 112 – использует Ring of Flight
impulse 113 – использует Force Cube
impulse 114 – использует Icon Defn
chase_active 1 – смена камеры

Shadow Warrior

Зажмите **T** и затем введите следующие коды:

SWCHAN – режим god
SWGIMME – все предметы
SWGREED – все читы
SWSAVE – запоминает данный уровень на диск как **SWSAVE.MAP,** который впоследствии можно отредактировать с помощью редактора уровней **BUILD**
SWTREKxy – переход на эпизод **X,** уровень **Y**
SWRES – изменить разрешение
SWSTART – сброс на начало уровня
SWGHOST – ходить сквозь стены
SWMAP – автокарта
CONFIG – меню отладки
SWTRIX – включает дополнительное оружие
WINPACHINKO – выигрыш в мини-игре
SWNAME – в многопользовательском режиме меняет ваше имя
SOUNDx – проигрывает звуковой файл **X**
SWLOCK – первый раз показывает скорость игры, второй раз показывает ваши координаты

Birthright: The Gordon Alliance



Больше денег

Во время игры нажмите **F3** и наберите большими буквами **SYNCASH.**





HL Breakaway 98

Нажмите на паузу. Теперь введите следующий код:

R1, R2, вправо, влево, R1. Вас выбросит в окно следующих секретных опций:

Pete's Cheats

Big Players: Большие игроки
Little Players: Маленькие игроки
Pass Lines: Линия пасса
Phat Puck: Большая шайба
Big Head: Большие головы
Flat Foot: Большие ноги

Pat's Cheats

Offense AI: Не работает
Defense AI: Не работает
Free Puck AI: Не работает
Skeleton Mode: Полигонный скелет игроков
Fast Clock: Время ускорено
Chipmunk Mode: Ускоренный комментарий
Scary Mode: Замедленный комментарий
Brutus Mode: Увеличение ущерба здоровью во время драк
Game Fanatic Mode: Не работает
Play Organ: Орган
Play Misc Announcer: Комментарий
Home Happy: Комментатор болеет за команду
Home Sad: Комментатор ругает вашу команду
Away Happy: Комментатор болеет за противника
Away sad: Комментатор ругает противника
H-Star: Зрители на стороне противника
A-Star: Зрители на вашей стороне
Sound Test: Звуковой тест

Blazing Dragons

Последний пароль.

Введите следующий пароль в соответствующем окне:

V?U5MK 4N6LUL OHW5CB

Burning Road

Зеркальные трассы.

Для того чтобы прокатиться по трассам в обратном направлении просто развернитесь на старте и начните гонку. Все остальные машины последуют вашему примеру.

Descent Maximum

Для того чтобы заработали коды, введите следующие пароли в секции ключей (Keys Section).

Все аксессуары – квадрат, треугольник, O, X, X, треугольник, квадрат, X, O, квадрат, O, X , треугольник, O, Y
Кислота – квадрат треугольник O квадрат треугольник квадрат X треугольник X треугольник O X A C I D
Hello Minnie – X O X O X O X O X O X O X O X O
Все ключи/уровни – треугольник квадрат O X треугольник квадрат треугольник X треугольник квадрат X O $40
Десять цветов – треугольник X O треугольник квадрат O X треугольник X T O X L S(квадрат) D
Дополнительная жизнь – треугольник X квадрат O треугольник X квадрат X O X треугольник O +1 UP
Быстрые роботы – треугольник X квадрат квадрат треугольник O квадрат X O квадрат треугольник O JAVA
Турбо – T квадрат O X квадрат X O квадрат треугольник O X X S(квадрат)VT(треугольник)
Wingnut включить/отключить – треугольник квадрат O треугольник X квадрат треугольник O квадрат треугольник X O 4AD
Все ключи – квадрат треугольник X треугольник O треугольник X треугольник X треугольник квадрат X MIK
Щит включить/выключить – X треугольник O квадрат O треугольник квадрат X треугольник X треугольник O RED
Восстановление здоровья – треугольник X O квадрат квадрат X O треугольник квадрат X O квадрат BUG
Невидимость включить/выключить – треугольник X треугольник O X треугольник квадрат X треугольник X O треугольник DCD
Оружие/щит/энергия – квадрат треугольник O квадрат треугольник квадрат X квадрат O треугольник квадрат X



Need For Speed 2

В окне ввода паролей введите следующие коды, для того чтобы ездтить на секретных средствах передвижения.

Доска обьявлений – **STDCME**
Люди – **STDBME**
Стенд – **STDAME**
Джип – **JEPME**
Длинная машина – **LCME**
Телега – **WAGOME**
Динозавр – **TREXME**
Дом – **OUTHME**
Трамвай – **TRAMME**
Секретная машина – **QUATME**
Бензовоз – **BNZME**
Корзина – **CRATME**
Бревно – **LOGME**
Мазда – **MAZME**





Вольво – **VOVME**
Секретная машина 2 – **BEETME**
Армейский грузовик – **ARMYME**
Автобус – **BUSME**
Лимузин – **LIMOME**
Semi – **SEMIME**
Снегоочиститель – **SNOWME**
VW – **BUGME**
Фургон – **VANME**
Быстрое ускорение – **POWRUP**

Коды уровней

Proving Grounds: **LDKMTD**
Outback: **GRDWPG**
North Country: **HTYSBG**
Pacific Spirit: **WGVLQG**
Mediterranean: **BRQQQG**

Ogre Battle

Большая битва

Начните новую игру и, когда вас попросят ввести свое имя, наберите **FIRESEAL.** Вас должно выбросить в большую битву.

Проигрыватель музыкального сопровождения.

Начните новую игру и вместо своего имени введите **MUSIC/ON.**

Pit Ball

Секретная игра

Зайдите в опцию проигрывания видеозаставок. Высветите любую концовку и нажмите Квадрат и O. Код может сначала не сработать.

Вид от первого лица в секретной игре.

Войдите в опцию проигрывания видеозаставок. Когда вам скажут **«You must complete the game»,** нажмите Квадрат и O. Код может сначала не сработать.

Просмотр всех видеозаставок

Войдите в меню опций и выберите тест **FMV.** Нажмите влево, вправо, квадрат, O. Теперь вы сможете просмотреть все заставки.

Rush Hour

Тайная трасса

На экране заставки, где написано **«press START»,** старт не нажимайте, а введите X, вверх, треугольник, вниз, R1, L1. Если все прошло успешно, вы услышите звуковой сигнал.

Мощные машины

Проделайте то же самое, но введите вверх, влево, вправо, X, O, квадрат.

Зеркальные трассы

Проделайте то же самое, но введите влево,



треугольник, R1, O, L1, вниз.

Суперчемпионат

Проделайте то же самое, но введите вправо, квадрат, влево, O, вверх, X.

The Crow: City Of Angels

Режим отладки

Для того чтобы во время игры видеть свои координаты, в окне ввода паролей введите следующее:

квадрат, X, квадрат, O, треугольник, треугольник, O, квадрат, X, квадрат

Просмотр заставок

В окне ввода паролей введите:

треугольник, треугольник, O, O, O, O, O, O, треугольник, треугольник

Режим длинношеих

В окне ввода паролей введите:

X, O, треугольник, O, квадрат, квадрат, треугольник, O, X, O

«Кожаный» режим



В окне ввода паролей введите: треугольник, треугольник, X, квадрат, O, O, квадрат, X, треугольник, треугольник

Пароли уровней

Pier: треугольник, X, треугольник, треугольник, O, квадрат, треугольник, квадрат, X, O

Boat: X, X, X, X, треугольник, квадрат, X, X, X, O

Tomb: треугольник, O, треугольник, O, квадрат, треугольник, треугольник, O, X, O

Grave: X, треугольник, X, треугольник, квадрат, X, X, треугольник, квадрат, O

Church: треугольник, треугольник, треугольник, треугольник, O, квадрат, треугольник, квадрат, квадрат, O

Day O Dead: X, треугольник, X, треугольник, квадрат, O, O, X, квадрат, O

Club: треугольник, O, треугольник, O, O, треугольник, X, O, квадрат, O

Tower: X, X, O, X, квадрат, квадрат, X, треугольник, треугольник, O

Boarder Land: треугольник, X, X, X, O, квадрат, треугольник, квадрат

Finale: X, X, X, O, квадрат, квадрат, X, треугольник, O.

The Lost World: Jurassic Park

Для того чтобы играть за человека, введите следующий пароль в соответствующем окне: O, O, X, X, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, O, O, квадрат, треугольник.

Играть за Raptor

O, O, X, X, треугольник, квадрат, треугольник, квадрат, треугольник, O, треугольник, X.

Играть за T-Rex

квадрат, квадрат, треугольник, треугольник, X, треугольник, треугольник, O, O, квадрат, X, треугольник.

Vandal Hearts

Дополнительные очки опыта (Experience Points).

На некоторых уровнях в игре имеются круги повышения здоровья (акты 2 и 3). После того



как вы уничтожите там врагов, поставьте своих магов в эти круги. После этого используйте НА СЕБЯ магию **Mystic Shield** или **Bless Weapon.** После нескольких ходов ваш уровень повысится и станут доступны новые заклятья.

Wild Arms

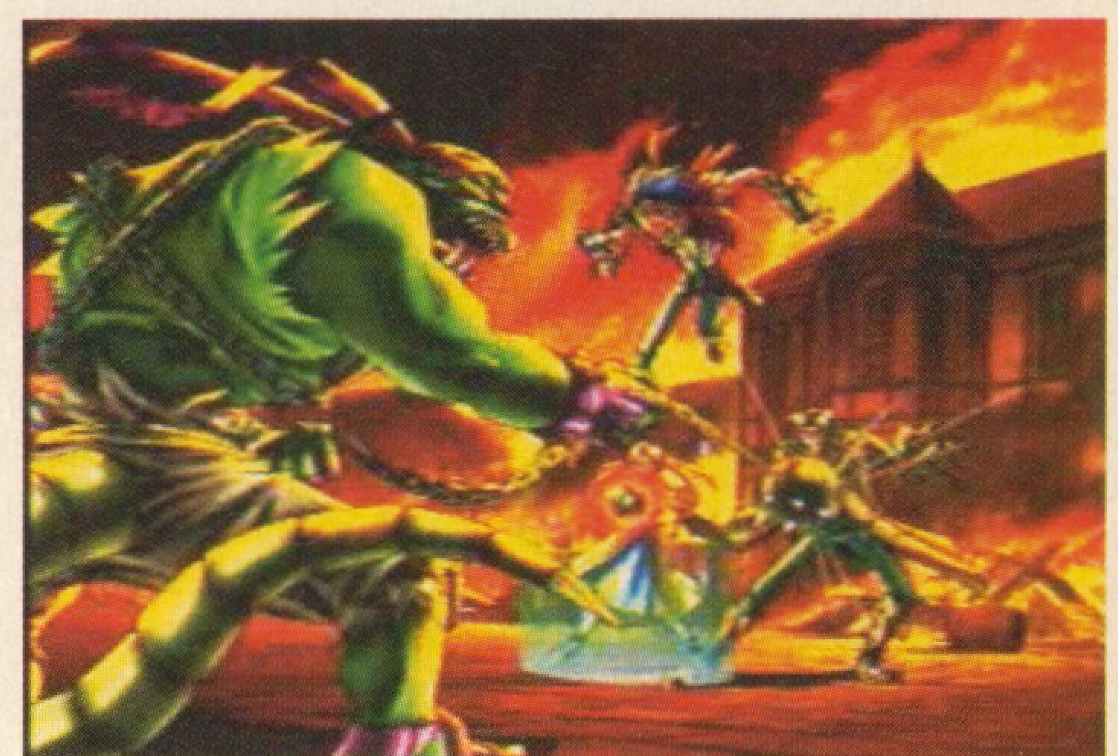
Глюк с 255 предметами

Для того, чтобы этот глюк проявился, проде-



лайте следующие шаги:

1. Начните битву.





2. Первым героем **(Jack)** используйте **Heal Berry.**



3. Вторым героем **(Cecilia)** также используйте **Heal Berry.**
4. Последним героем **(Rudy),** поменяйте местами **Heal Berry** и любой ОДИН предмет в вашем наличие. Затем используйте **Heal Berry.**
5. После победы посмотрите на список пред-



метов, и вы обнаружите, что у вас теперь 255 штук того предмета, который вы поменяли местами с **Heal Berry** во время битвы.

Этот трюк работает всегда, с любым одним предметом в вашем распоряжении.

Секретные пришельцы

Посетите три острова, расположенные на самом юге карты. После проведения 8-10 боев на вас нападут пришельцы. После победы вы получите много денег и опыта, а также, возможно, и дупликатор.

Excalibur 2555AD

Полная сила меча, пополнение энергии и пропуск уровня







Для ввода следующих кодов во время игры нажмите на паузу. После ввода выйдите из меню.

Полная сила меча:

треугольник, треугольник, квадрат, квадрат, круг, круг, квадрат, квадрат.

Пополнение энергии:

треугольник (три раза) квадрат (пять раз)

Пропуск уровня:

квадрат, круг, квадрат, треугольник, круг, три раза треугольник.

Hercules

Коды уровней

The Hero's Gauntlet: змея, медуза, монета, медуза

Centaur's Forest: центавр, геркулес, минотавр, лучник

The Big Olive: центавр, монета, змея, геркулес

Hydra Canyon: монета, шлем, монета, солдат

Cyclops Attack: шлем, пегас, геркулес, лучник

Titan Fight: солдат, монета, монета, гром

Passageway of Eternal Torment: медуза, солдат, центавр, пегас

Vortex of Souls: солдат, гром, солдат, центавр

End: пегас, солдат, центавр, солдат.

Twisted Metal 2

Самонаводящийся напалм

Во время игры выстрелите напалмом, и, если у вас еще он остался, продолжая держать кнопку стрельбы зажатой, введите:



вверх, вниз, вниз, влево, влево, влево, вправо, вправо.



Хотя вам все равно придется целиться, напалм сам найдет свою цель.



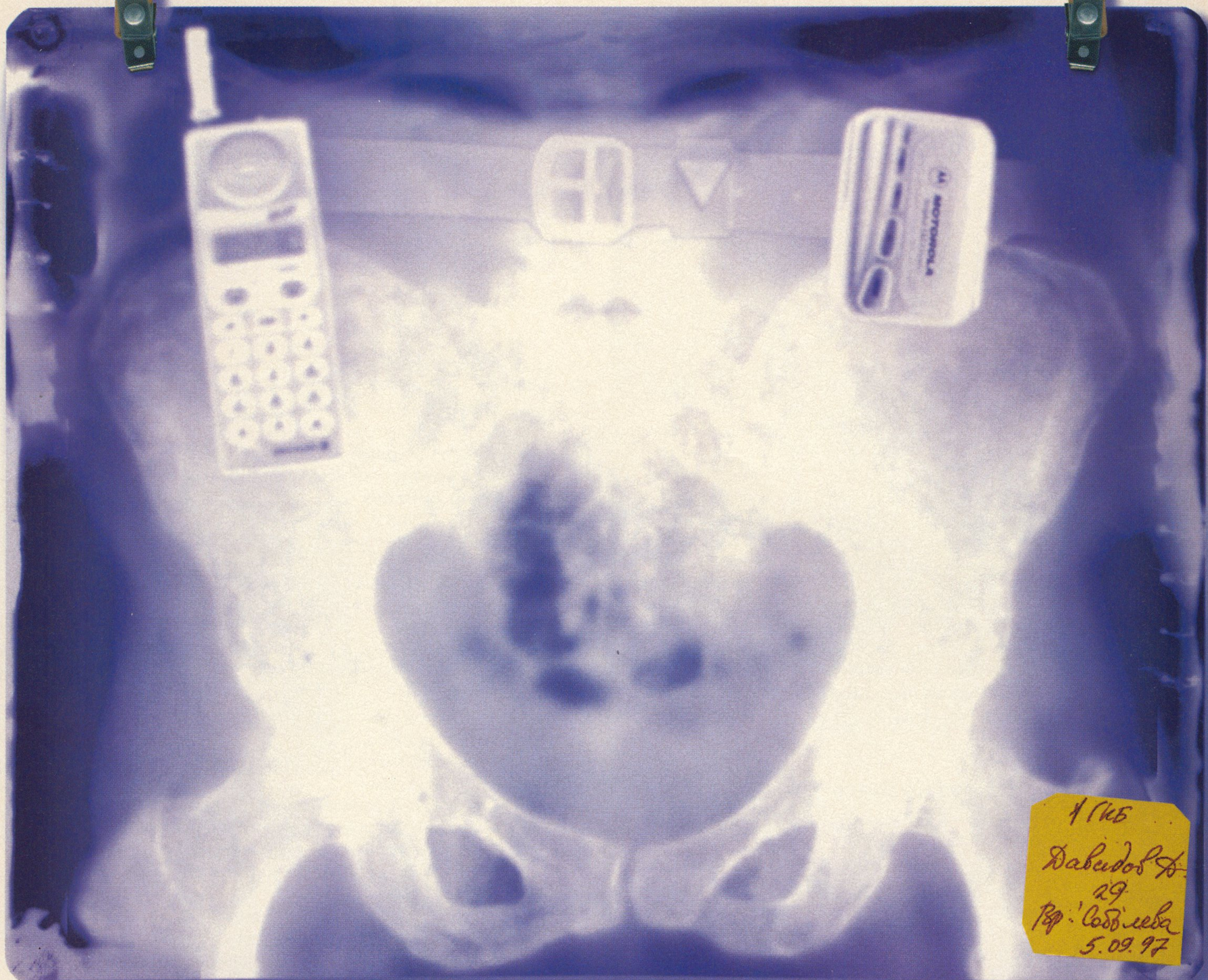
Восстановление своей жизни за счет других

Если вы задавите 10 пешеходов, ваше здоровье поправится.

Продать душу

Продайте свою душу, нажав вниз, вверх, вправо, влево, вверх, вверх, вниз, вниз. Затем вы можете продать свое оружие в обмен на здоровье.





ОСНАЩЕННОГО ЧЕЛОВЕКА ВИДНО НАСКВОЗЬ

СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ РАЗЛИЧНЫХ ФИРМ, ПОДКЛЮЧЕННЫЕ ПЕЙДЖЕРЫ И АКСЕССУАРЫ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ GAME LAND.

Game Land
http://www.gameland.ru

Адреса магазинов Game Land:
1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)
Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218



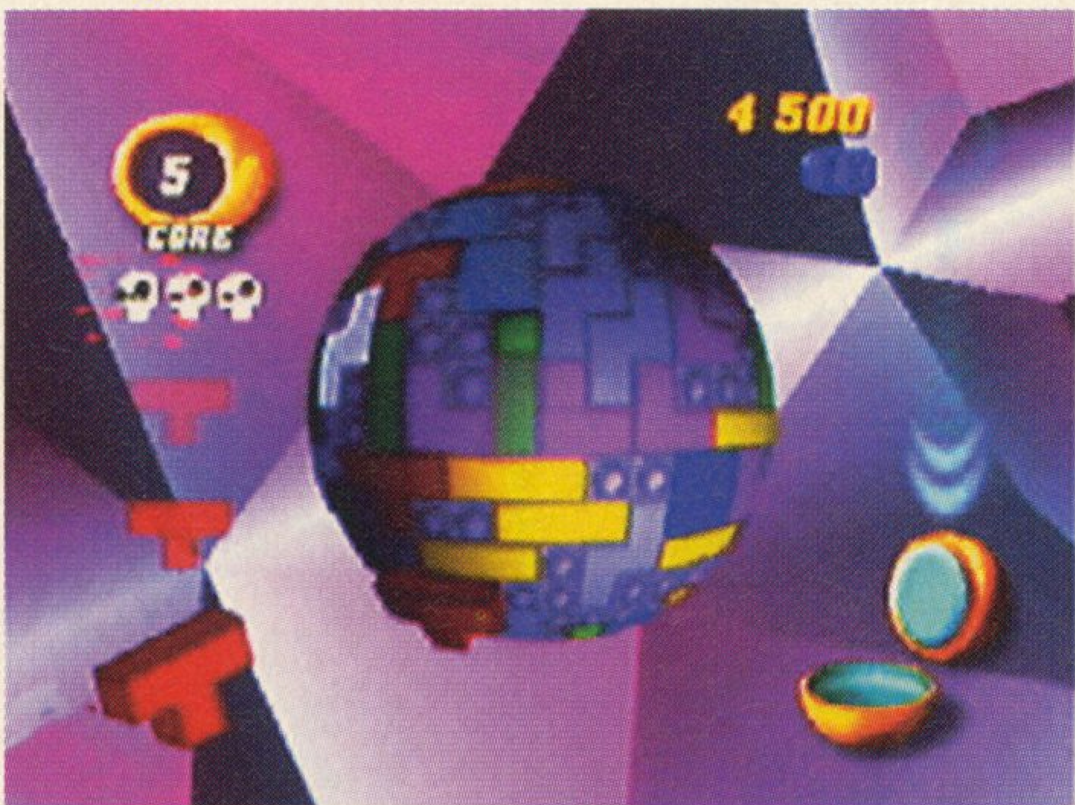
International Superstar Soccer 64

Режим больших голов

На экране заставки введите следующий код:

Верхняя кнопка С, верхняя кнопка С, нижняя кнопка С, нижняя кнопка С, левая С, правая С, левая С, правая С, В, А, затем зажмите **Z** и нажмите **Старт.** Если все сделано верно, вы услышите возглас «Гол»





Тайные команды

С помощью крестовины введите следующий код: **вверх, L, вверх, L, вниз, L, вниз, L, влево, R, вправо, R, влево, R, вправо, R, B, A,** зажмите **Z** и нажмите **start.** Если все сделано правильно вы услышите возглас: **«What an incredible comeback!»** Зайдите в меню выбора команды, и вы найдете команды **«всех звезд».**

Tetrisphere

Водоворот

Наберите слово **VORTEX** в окне ввода имени и зажмите кнопку сброса игры **(reset)** на игровой приставке. Через пару секунд все роботы в игре по очереди будут исчезать в водовороте, пока вы не отожмете кнопку.

Различные коды

Следующие коды вводятся в окне ввода имени. Для того чтобы получить доступ к секретным буквам, нажмите **L,**



правую или нижнюю кнопки **С.**

«CREDITS» – узнайте кто создал эту игру.

«LINES» – секретная игра

«GMEBOY» – секретные мелодии

«(Сатурн)(космический корабль)(ракета)(сердце)(череп)» – доступ ко всем уровням

MK Trilogy

Выбор уровня

На экране выбора персонажа высветите **Sonya** и нажмите **вверх+старт.** Теперь, после выбора любого персонажа вас выбросит в меню выбора уровня.

Играть за Shao Kahn

Выберите любого персонажа, и, когда вы окажетесь на уровне Pit 3 или на крыше, перед самым началом раунда зажмите **вниз + высокий удар рукой + низкий удар рукой.** Вы увидите взрыв, и на месте вашего героя окажется Shao Kahn. Если вы выиграете, на протяжении всей оставшейся игры вашим противником будет тот герой, которого вы заменили.



Играть за Motaro

Выберите любого персонажа. Когда вы попадете на уровне **Jade's desert, Kahn's Tower** или **Wasteland,** перд началом раунда зажмите **назад + высокий удар ногой + низкий удар ногой.** Все остальное произойдет, как и с **Shao Kahn.**

Бесконечные продолжения

На экране, где рассказывается история персонажей, нажмите:

Вниз, вниз, вверх, вверх, R, R, L, L.

Включить все опции

На экране, где рассказывается история персонажей, нажмите:

Высокий удар ногой, низкий удар ногой, бег, низкий удар рукой, трижды высокий удар рукой и дважды низкий удар рукой. Если все прошло успешно, то вы услышите возглас **«Ah-mah!».** Теперь отправляйтесь в меню опций. Здесь вы сможете открыть все тайные опции.

Специальный режим игры

На экране выбора персонажа, высветите Kano и нажмите **вниз + старт.** Если все сделано правильно, изображение на экране затрясется, и при выборе сложности вам откроется новый режим игры.

Multi Racing Championship

Режим Match Race

Чтобы открыть этот режим, вы должны приехать первым на всех уровнях сложности в режиме чемпионат.

Дополнительные машины

После победы на всех трассах в режиме **Match** в игре появится одна из двух секретных машин. Победите ее, и вы сможете на ней сразиться с еще двумя серьезными оппонентами. Победите их – получите все машины игры.

Машина-призрак

В режиме **Time Trial,** как только вы установите свои рекорды прохождения, вы сможете кататься против машины-призрака. Она будет повторять все, что вас привело в прошлый раз к победе.

Зеркальные трассы

После победы над всеми секретными гонщиками **(Satan и God)** на всех трех уровнях сложности режима **Match Race** вам откроются зеркальные трассы.





Юрий ПОМОРЦЕВ

WARLORDS III

героями не рождаются — героями становятся...



ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ WARLORDS III

*Что бы ни говорили, а **Warlords** — игра на любителя. Только в данном случае выражение «на любителя» не является синонимом слова «плохая». **Warlords** — отнюдь не провальный продукт, просто эта игра обладает рядом особенностей, от которых примерно половина играющих в восторге, а другая половина — в тихом ужасе. Начнём хотя бы с того, что **Warlords** выполнен в походовом режиме и этого достаточно, чтобы «отпугнуть» ярых поклонников игр в реальном времени и порадовать приверженцев turn-based.*

*Как известно, **Warlords III** задумывалась как игра, являющаяся суррогатом всех самых интересных идей по поводу стратегических игрушек. Разработчики обратились к играющей половине человечества с просьбой поделиться мыслями. Но, увы, эта неплохая задумка не привела к желаемому результату — то ли SSG проигнорировали все письма, то ли писем-то как таковых не было, но **Warlords III** — это не что иное, как очередной ремейк **Warlords II**. Сколько же можно высасывать идеи из пальца? Был **Warlords**, был **Warlords II**, был **Warlords II Deluxe**, а теперь еще появился и **Warlords III**; не слишком ли много этих Warlords'дов?*

*Что же в итоге представляет из себя **Warlords III** (абстрагировавшись от предыдущих частей)? Это стратегическая походовая игра в фэнтези-героик среде. Явным плюсом является огромное количество сценариев и кампаний, которые отличаются не только предысторией и сюжетной канвой, но и графикой юнитов и сооружений. Кроме того, существует неиссякаемый источник новых карт — генератор случайных сценариев. Но самое главное - это необычайная гибкость игры в смысле всевозможных настроек. Абсолютно любой параметр, будь то название королевства, размер игровой карты, тип героя, характеристика юнита и т.п. и т.д., может быть установлен по желанию игрока. В некотором смысле **Warlords** (и не только третий) можно назвать платформой для создания своих собственных игр в turn-based режиме.*

*По сравнению с предыдущими частями в **Warlords III** улучшилась графика (хотя и в первых играх она была на высоте), а также были добавлены видеофрагменты. А в остальном... А в остальном игра претерпела не такие уж сильные изменения. То, что мы видим - представляет из себя, по сути, высококачественный ремейк **Warlords II** для Windows '95 плюс улучшенная графика. Разобраться с **Warlords III**, хорошо зная предыдущие части, — пара пустяков; поэтому многое (к сожалению, даже очень многое), изложенное в данной статье, с успехом может быть использовано и в **Warlords II**.*

ГЕРОИ

Герой в **Warlords III** — одна из ключевых фигур. В некотором смысле герои **Warlords** похожи на героев **Heroes Of Might And Magic**: те же характеристики силы и защиты, те же специальные умения (имеется в виду не конкретные параметры, а сам факт их наличия). Но существуют и принципиальные различия между этими играми: во-первых, в **Warlords** герои сами изъявляют желание присоединиться к вашим войскам; иными словами, героев нельзя приобрести в любой момент времени (в отличие от **Heroes**...). Как правило, герой появляется в тот момент, когда в вашей казне скопился приличный капитал или когда империя разрастется до достаточно внушительных размеров и т. д. Во-вторых, опять же в отличие от **Heroes**... все юниты в игре могут передвигаться самостоятельно, т. е. без героя. Кроме того, без оного они могут и сражаться; в общем, герой нужен лишь для повышения боевых качеств группы и «транспортировки» артефактов (о них ниже).

Всего в **Warlords III** существует десять типов героев. Их характеристики и способности мы приводим ниже.

Класс героя	Сила	Число ходов	Хит-поинты	Радиус обзора
Warrior	4	18	2	2
Wizard	3	18	1	3
General	4	17	2	3
Priest	3	16	2	3
Necromancer	3	15	1	3
Paladin	4	14	2	2
Ranger	3	16	2	3
Thief	4	22	2	4
Vampire	3	18	2	3
Shaman	3	16	2	3

Из этого десятка семеро могут применять магию: **wizard, priest, necromancer, shaman**, а так же с существенными ограничениями **paladin, ranger, vampire**. Соответственно герои типа **warrior, general** и **thief** в этом смысле обделены.

Эффективность заклинаний для указанной семерки (в дальнейшем, когда будет упоминаться магия, будут подразумеваться только семь героев с магическим даром) растет по мере увеличения опыта (уровня); если герой обладает уровнем с **1** по **5** (включительно), то добавляется один бонус в магии, со **6** по **8** — два бонуса, а с **9** по **10** — три бонуса.

Все «свеженькие» герои имеют следующие характеристики:

*— **0** для характеристик **morale** (мораль), **chaos** (хаос) и **fear** (страх) — подробнее о всех характеристиках речь пойдет ниже;*

*— **1** для характеристики **leadership** (лидерство).*

Большинство характеристик героев будет повышаться, причем способ их повышения напоминает аналогичный способ, применявшийся в Diablo, - выдается несколько единиц ability points (AP), которые можно расходовать на повышение тех или иных способностей, а также для разучивания заклинаний. Максимально можно проводить до пяти подобных улучшений; для move bonus (увеличение числа ходов) возможен только один апгрейд. И последнее. Максимальная сила, которой может обладать герой, равна 15 (при этом учитываются все наложенные заклинания и бонусы от артефактов).

В следующих таблицах приводится список заклинаний и способностей для каждого их типов героев. Наклонным шрифтом указываются заклинания, обычным - способности.



GENERAL (генерал)

Способ-ности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
leadership +1	1	-	+1 ед. силы при атаке
strength +1	1	-	+1 ед. силы для героя
view +1	1	-	+1 ед. к радиусу обзора
engineer +1	1	-	бонус при осаде/защите замка
morale +1	2	-	+1 ед. морали для отря-да
move +3	2	-	+3 ед. к передвижению героя
move bonus	2	-	Ускорить движение по холмам и лесам
fear +1	3	-	-1 ед. морали против-ника
hits +1	3	-	+1 ед. хит-поинта для героя
fortify +1	3	-	+1 ед. фортификации для отряда

Преимущества:

- способность engineer (в зависимости от того, по какую сторону стен находится герой с этой способностью при осаде города, будет уменьшена или, наоборот, увеличена защита города);
- невысокая «стоимость» leadership
- умение fortify (для других - это заклинание, причем расходующее ману)

Недостатки:

- невозможность применения заклинаний

PRIEST (монах)

Способ-ности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
move +3	1	-	+3 ед. к передвижению героя
view +2	1	-	+2 ед. к радиусу обзора
fortify	1	2	+1/+2/+3 фортифика-ции для отряда
bravery	1	3	добавляет мораль/пе-редвижение
haste	1	2	+4 ед. передвижения для отряда
mighty feast	2	8	+1 ед. хит-поинта отря-ду; +1 ед. силы герою
dig	2	4	+2/+4/+6 enineer
morale +1	2	-	+1 ед. морали для отря-да
leadership +1	2	-	+1 ед. силы при атаке
augury	3	8	создает fog of war око-ло героя

Преимущества:

- силен по части заклинаний
- заклинание engineer
- невысокая стоимость view

Недостатки:

- слаб в начале игры
- может погибнуть при исследовании руин



NECROMANCER (некромант)

Способ-ности	Стоимость в AP	Расход маны	Эффект
move +3	1	-	+3 ед. к передвижению героя
terror	1	3	вызывает страх (-1 ед. Fear)
flight	1	4	позволяет отряду ле-тать
chaos seed	1	3	порождает хаос (-1 ед. Chaos)
phantom steed	2	4	увеличивает число хо-дов
augury	2	8	создает fog of war око-ло героя
invisibility	2	4	делает героя невиди-мым
reanimate	2	5	при сражении появля-ются скелеты
hits +1	2	-	+1 ед. хит-поинта для героя
chaos +1	2	-	-1 ед. для leadership противника

Преимущества:

- сильные магические способности

Недостатки:

- слаб в начале игры
- может погибнуть при исследовании руин

RANGER (скиталец)

Способ-ности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
move +4	1	-	+4 ед. к передвижению героя
move bonus	1	-	ускорить движение по холмам и лесам
view +2	1	-	+2 ед. к радиусу обзора
fortify	2	2	+1/+2/+3 ед. фортифи-кации для отряда
invisibility	2	4	делает героя невиди-мым
haste для отряда	2	4	+4 ед. передвижения
leadership +1	2	-	+1 ед. силы при атаке
hits +1	3	-	+1 ед. хит-поинта для героя

Преимущества:

- высокая скорость передвижения
- дешевые добавления к передвижению

Недостатки:

- ограниченность по части применения магии

WARRIOR (воин)

Способ-ности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
strength +1	1	-	+1 ед. силы для героя
move +3	2	-	+3 ед. к передвижению героя
leadership +1	1	-	+1 ед. силы при атаке
hits +1	3	-	+1 ед. хит-поинта для героя
view +2	1	-	+2 ед. к радиусу обзора
morale +2	2	-	+2 ед. морали для отря-да
move bonus	2	-	ускорить движение по холмам и лесам
fear +1	3	-	-1 ед. морали против-ника
chaos +1	3	-	-1 ед. leadership про-тивника

Преимущества:

- большой потенциал по части повышения боевых качеств

Недостатки:

- невозможность применения и обучения магии

PALADIN (паладин)

Способ-ности	Стоимость в AP	Расход маны	Эффект
move +3	1	-	+3 ед. к передвижению героя
strength +1	1	-	+1 ед. силы для героя
morale +1	1	-	+1 ед. морали для отря-да
fear +1	2	-	-1 ед. морали против-ника
fortify	2	2	+1/+2/+3 фортифика-ции для отряда
bravery	2	3	добавляет мораль/пе-редвижение
phantom steed	3	4	увеличивает передви-жение
view +2	3	-	+2 ед. к радиусу обзора
leadership +1	3	-	+1 ед. силы при атаке

Преимущества:

- невысокая стоимость morale
- невысокая стоимость fear

Недостатки:

- низкая скорость передвижения героя

SHAMAN (шаман)

Способ-ности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
hits +1	1	-	+1 ед. хит-поинта для героя
strength +1	1	-	+1 ед. силы для героя
fortify	1	2	+1/+2/+3 фортифика-ции для отряда
berserker	1	12	дает юнитам отряда статус ветеранов
strength	1	4	увеличение силы героя
flight	2	4	позволяет отряду ле-тать
augury	2	8	создает fog of war око-ло героя
move +4	2	-	+4 ед. к передвижению героя
fear +1	2	-	-1 ед. морали против-ника
flight	3	-	позволяет отряду ле-тать

Преимущества:

- сильные магические способности
- небольшая стоимость hits
- заклинание и способность(!) летать (flight)

Недостатки:

- небольшие добавления к передвижению

THIEF (вор)

Способ-ности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
move +5	1	-	+5 ед. к передвижению героя
assassin +1	1	-	+1 ед. assasin для героя
move bonus	1	-	ускорить движение по холмам и лесам
siege +1	1	-	-1 ед. фортификации при осаде
chaos +1	2	-	-1 ед. leadership для вражеского героя
income +5	2	-	+5 ед. золота с каждого вашего города
strength +1	2	-	+1 ед. силы для героя
leadership +1	3	-	+1 ед. силы при атаке

Преимущества:

- высокая скорость передвижения
- дешевые увеличения передвижения
- приносит ощутимый доход в казну

Недостатки:

- не может учить и применять заклинания

VAMPIRE (вампир)

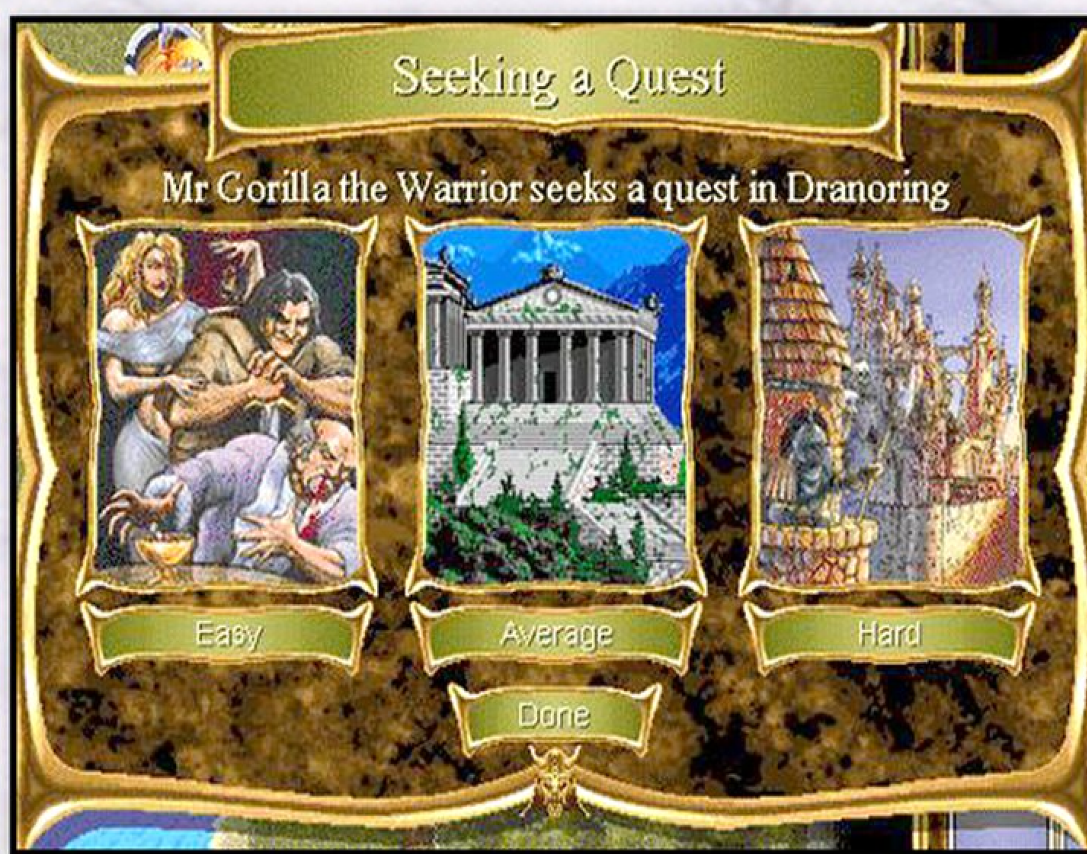
Способности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
hits +1	1	-	+1 ед. хит-поинта для героя
strength +1	1	-	+1 ед. силы для героя
fear +1	1	-	-1 ед. морали противника
move +3	1	-	+3 ед. к передвижению героя
invisibility	2	4	делает героя невидимым
reanimate	2	5	при сражении появляются скелеты
chaos +1	2	-	-1 ед. для leadership противника
leadership +1	2	-	+1 ед. силы при атаке
assassin +2	3	-	+2 ед. assasin для героя
flight	3	-	позволяет отряду летать

Преимущества:

- небольшая стоимость fear
- небольшая стоимость hits
- умение летать

Недостатки:

- невысокая скорость передвижения





WIZARD (волшебник)

Способности	стоимость в AP	Расход маны	Эффект
move +3	1	-	+3 ед. к передвижению героя
strength	1		увеличивает силу героя
haste	1		+4 ед. передвижения для отряда
flight	1		позволяет отряду летать
wall of force	1		увеличивает защиту и мораль отряда
heroism	2		увеличивает все параметры героя
invisibility	2		делает героя невидимым
phantom steed	2		увеличивает число ходов
hits +1	2	-	+1 ед. хит-поинта для героя
leadership +1	3	-	+1 ед. силы при атаке

Преимущества:

- сильные магические способности
- легко разучиваемые заклинания, помогающие в сражениях

Недостатки:

- высокая стоимость повышения боевых характеристик

MAGIC ITEMS (магические вещи — артефакты)

В игре есть множество артефактов. Хотя они все отличаются по названию и внешнему виду, их назначение примерно одинаково: так или иначе повышать боевые качества героя (или отряда, ведомого героем) или давать определенные умения. Нововведением в **Warlords III** является возможность продажи артефактов. Кстати, теперь герой самостоятельно подбирает артефакт, если «проходит» по нему.



Название артефакта	Цена	Свойства
1 The Magic Mirror	100	view +3
2 The Potion Of Might	210	strength +1
3 The Grey Tome	240	strength +1
4 The Mirror Of Pa	250	leadership +1
5 The Stealthe Dagger	325	assasin +2
6 The Elven Ring	375	strength +1
7 The Tome Of Alfland	400	leadership +1
8 The Silver Armour	420	fortify +1
9 Maelin's Sword	420	strength +1
10 The Hero's Torch	420	leadership +1; view +1
11 The Sword Of Light	450	strength +1
12 The Longing Statue	480	view +3
13 The Shadow Cloack	480	invisible; hits +1
14 The Hunter's Bow	500	strength +1; missile +1
15 The Axe Of Slaying	500	strength +2
16 The Leveling	500	siege +1
17 The Scroll Of Decay	520	fear +1
18 The Figurine Of Kor	540	strength +1; hits +1
19 The Boots Of Speed	550	move +6
20 The Ring Of Life	580	hits +1
21 The Fallen Crown	595	chaos +2
22 The Liche's Crown	600	fear +1
23 The Banner Of Rage	700	morale +1
24 The Orb Of Balance	700	morale +1
25 The Sword Of Sirian	750	leadership +1; strength +1
26 Eldor's Bow	750	missile +3
27 The Celethang Gem	750	morale +1; fear +1
28 The Sword Of Duty	795	morale +1; move +2 (для отряда)
29 The Helm Of Command	800	leadership +1
30 The Ring Of Power	800	morale +1
31 The Boots Of Flying	800	flight
32 The Potion Of Flight	800	flight
33 The Shining Wand	825	move +4 (для отряда); leadership +1
34 The Lytestone	850	morale +1; move bonus
35 The Staff Of Ruin	900	chaos +2
36 The Gem Of Kal	900	chaos +1; fear +1
37 The Red Eye Gem	900	morale +2; view +2
38 The Darksword	950	strength +1; assasin +2
39 The Entrance Key	950	siege +2
40 The Gem Of Boundry	985	fortify +3
41 The Daggeril Blade	1000	morale +1; income +3 (на город)
42 The Golden Chest	1000	income +4 (на город)
43 The Helm Of Speed	1000	быстрое движение по любым территориям
44 The Skeleton Key	1000	fortify +1; siege +1
45 The Spider Ring	1000	assasin +4; fear +1
46 The Dragonblade	1000	strength +2; morale +1
47 The Mirror Of Adara	1010	income +2 (на город)
48 The Selentine Crown	1200	leadership +2
49 The Cloack Of Air	1200	move +5; flight
50 The Medal Of Valor	1250	юниты получают статус ветеранов
51 The Horn Of Stone	1300	hits +2 (для отряда)
52 The Gauntlets Of Flight	1350	fear +2; flight
53 The Ring Of Air	1900	invisible; flight
54 Bane's Crown	2000	fear +3; assasin +3
55 The Cross Of Power	2000	strength +5
56 The Godsword	2000	strength +3
57 The Bow Of Speed	2000	missile +5



ГОРОДА

Без городов нет империи, так как они являются источником рекрутов и доходов. В **Warlords III** стал возможен апгрейд городов:

— ***village*** *(нет апгрейдов) — дает +1 в защите (fortify);*

— ***fort*** *или* ***castle*** *— дает +2 в защите;*

— ***stronghold*** *или* ***citadel*** *— дает +3 в защите;*

По-прежнему возможна автоматическая переброска войск из одного города в другой (**vectoring**), таким образом можно посылать подкрепление из глубокого тыла на передовую. В каждом городе может производиться не более четырех типов юнитов, причем, как правило, вы можете самостоятельно выбрать эту четверку (**buy production**).

Рядом с городами бывают небольшие сооружения или поля, которые приносят определенный бонус данному городу:

Blacksmith *+1 для всех армий, производимых в городе*

Field *+1 ед. золота в казну*

Mine *+5 ед. золота в казну*

Port *+2 ед. золота в казну, дает возможность передвигаться по морю*

Shrine *+1 силы и снятие болезней (disease) и отравления (poison) для юнитов*

Stables *+2 в передвижении для всех армий, производимых в городе*

Trove *+4 ед. золота в казну*

Weapon-master *+1 хит-поинт для всех армий, производимых в городе*







ЮНИТЫ

Комментарии к таблице:

Str *— сила атаки юнита (strength);*

HP *— хит-поинты (hit points);*

M *— число ходов по дороге, т.е. максимальное число ходов (move);*

V *— обозреваемое пространство (view);*

T *— время строительства в ходах (time)*

Move bonus *— территории, по которым юнит передвигается также быстро, как и по дороге;*

Сражение *— территории, на которых юнит получает бонус в сражении;*

Особенности *— особые свойства юнита*

Название юнита	Str	HP	M	V	T	Move bonus	Сражение	Особенности
goblins	1	2	20	3	1	почти везде	+1 в лесах	
scouts	1	1	26	3	1	почти везде		
dwarf runners	1	4	18	2	1	почти везде	+1 на холмах	
giant bats	1	1	28	3	1	при полете		
elf infantry	4	1	19	3	1	леса	+1 в лесах	
light infantry	2	2	18	2	1			
orc mobs	2	2	16	2	1	холмы	+1 на холмах	
barbarians	2	2	16	3	1	холмы	+1 на холмах	
skeletons	2	1	16	2	1	болота	+2 на болотах	+1 fear
heavy infantry	3	2	16	1	1			
archers	3	1	19	2	1			+2 missile
dryads	2	2	18	2	2	леса	+5 в лесу	+1 morale
dwarft infantry	3	3	14	2	1	холмы	+1 на холмах	
gnolls	2	2	15	2	1			+1 assassin
pikemen	2	3	16	2	1		+1 на от. простр.	
zombies	2	3	13	1	1	болота	+1 на болотах	+1 fear
light cavalry	3	2	26	2	2		+1 на от. простр.	
wolfriders	3	2	26	3	2	леса	+1 в лесах	
catapults	2	1	16	2	2		+2 в городе	+2 siege
elf cavalry	5	1	24	3	2	леса	+1 в лесах	+1 morale
wights	4	2	16	2	2	болота	+1 на болотах	+2 fear
ghouls	3	2	14	2	1	болота	+1 на болтах	+2 diesease
gnoll crossbows	4	2	15	2	2			+2 assassine
orogs	4	2	20	2	2	холмы	+1 на холмах	+1 siege
heavy cavalry	4	2	20	1	2		+1 на от. простр.	
elf archers	3	1	16	3	1	леса	+1 в лесах	+4 missile
giant spiders	4	1	20	2	2		+1 в городе	+3 poison
dwarf crossbows	2	3	15	2	1	холмы	+1 на холмах	+2 missile
ogres	4	2	16	2	2	холмы	+1 на холмах	+1 morale
knights	5	2	18	1	2		+2 на от. простр.	+1 morale

Название юнита	Str	HP	M	V	T	Move bonus	Сражение	Особенности
centaur	4	2	22	3	2	леса	+1 в лесах	+2 missile
pegasi	5	2	24	3	2	при полете	+1 в городе	+1 morale
wargs	4	2	25	2	2	леса	+1 в лесах	+1 diesease
dwarf mutants	5	3	15	2	3	холмы	+1 на холмах	+2 chaos
minotaurs	5	3	16	2	2		+2 в городе	+1 chaos
plague carriers	7	1	15	1	3			+5 diesease
siege engines	3	2	16	2	3		+3 в городе	+4 siege
reavers	6	3	16	3	3	холмы	+1 на холмах	+1 chaos
trolls	5	2	16	1	3	леса, болота	+1 в лесах	+2 fear
elf lords	6	2	24	3	3	леса	+1 в лесах	+2 morale
gnoll cavalry	5	2	24	2	3			+4 assassine
knight lords	6	3	18	1	3		+2 на от. простр.	+2 morale
wraiths	5	2	24	2	3	при полете	+1 на болотах	+3 fear
eagles	6	2	36	4	3	при полете		+1 morale
griffons	6	3	24	3	3	при полете	+1 на холмах	+1 morale
elephants	8	2	16	2	3			+2 morale
iveguards	7	2	18	3	3	леса, снега	+1 на снегу	+1 fortify
liches	7	2	16	2	4	болота	+1 на болотах	+4 fear
moonguards	6	2	18	3	3	леса	+1 в лесу	+4 missile
cave wyrms	6	3	20	1	4			+1 siege
dusr wyrms	5	3	18	1	4	пуст., холмы		+3 siege
giants	6	3	16	2	3	холмы	+1 на холмах	+2 chaos
air elementals	7	2	36	3	4	при полете		+1 morale
fire elementals	7	2	32	2	4	при полете		+1 chaos
fire demons	8	3	20	2	4			+3 chaos
archons	8	2	26	4	4	при полете		+3 morale
slayer knights	7	3	16	1	4			+4 chaos
treants	7	4	14	2	4	леса	+2 в лесах	+3 siege
undead beasts	8	3	20	2	5	снега	+1 на снегу	+4 chaos
dragons	9	3	26	4	5	при полете		+5 fear









— можно сделать очень сильный отряд, если объединить в группу двух-трех «зеленых» героев и добавить к ним каких-нибудь сильных монстров (например, элементалей, архонтов и прочих). Таким образом, герои наберутся опыта без особенного риска.

— довольно часто возникает вопрос о наиболее сильном типе героев. На наш взгляд, все они достаточно хорошо сбалансированы, и выделить однозначно более сильного из них достаточно тяжело. Можем порекомендовать использовать на начальных этапах сценария вора (**thief**), так как он быстр, открывает большие территории (при игре с закрытой картой или в режиме **fog of war**), приносит в казну немалый доход, а также обладает способностями **assassin** и **siege**.

— как создать супергероя, да еще и в относительно короткий срок? Для этого нужно выбрать волонтера и выбрать для него квест в любом городе. Не нужно сразу хвататься за что-то тяжелое (хотя для слабого героя такой вариант и не предложат), возьмитесь, к примеру, за доставку сообщения или исследование руин — минимум риска при неплохом эффекте. В качестве призы возьмите союзников (**powerful ally**). Уже на следующий ход возрастет уровень вашего героя. После этого можно опять взять квест (вновь чего-нибудь попроще) и отправиться на его выполнение, по пути захватывая города и посещая руины, замки и т. п. После выполнения этого квеста сосредоточьте свое внимание на более сложных заданиях. В качестве приза следует брать артефакты. На наиболее сложных квестах обязательно разживитесь powerful ally, среди которых могут оказаться драконы, а они, как известно, самые сильные юниты в игре.

— как показала практика, заклинания начинают работать лишь на следующий ход после их применения (с артефактами аналогичная ситуация). Кроме этого, они эффективны для тех юниты, которые присутствуют в отряде героя к началу следующего хода (а не на момент применения заклинания). Не забывайте об этом и старайтесь заблаговременно (за один ход) позаботиться о применении магии.

— очень интересным юнитом являются пегасы (pegasus). Причин несколько: во-первых, они летают и могут переносить на своем горбу героев (в итоге получается летающий отряд без специальных магических штучек и умений). Во-вторых, возможностью полета позволяет им более быстро достигать пункта назначения (пегасам не помеха горы, болота, леса и т. п. — они всегда летят по кратчайшему пути). В-третьих, уже к третьей миссии кампании будет возможно получить этих грозных птиц всего за один ход. Наконец, в-четвертых, в городе пегасы получают бонус (**+1**).

— ближе к концу миссии кампании сосредоточьте артефакты у трех наиболее сильных героев. Причина проста — только троица сильнейших будет доступна в следующей миссии.

— противники, которыми управляет компьютер, пытаются создать сильную линию обороны на передовой, совершенно не заботясь о защите тыла. Подобный огрех **AI** можно использовать следующим образом: возьмите сильного героя (желательно паладина уровня не ниже **7-8** с заклинанием **phantom steed**) с возможность полета (используйте заклинание, умение или специальные летающие войска, например, пегасов) и отправляйтесь в глубокий тыл врага. Там за пару-тройку ходов можно захватить большую часть городов империи противника.



— этот совет можно считать второй частью предыдущего. Если вы не можете удержать захватываемые города, оптимальным вариантом будет их полное разграбление (**sack**) — оплачивается стоимость покупки производства (**buy production**) самых сильных юнитов или тотальное уничтожение (**raze**) — от города остаются лишь развалины. Можно применять и более хитрую тактику — разграбьте (**pillage** или **sack**) город противника и забудьте на время о нем. Наверняка враг вскоре попытается отвоевать город, дайте ему такую возможность. Очень часто **AI** восстанавливает производство сильных юнитов (а это, как известно, требует ощутимых затрат), поэтому можно опять захватить город и вновь разграбить его. Ну а дальше действуйте по уже отработанной схеме.

— первые **AP** героя лучше всего тратить на увеличение числа ходов. Резон таков - герой сможет посетить большее число храмов и руин, захватить большее количество нейтральных городов, наконец, ему будет легче убежать от превосходящего по силам противника.

— в городах на передовой держите не менее восьми юнитов в гарнизоне (разумеется, в каждом городе); в тылу их число можно уменьшить до двух — шести, в зависимости от близости фронта.

— прежде чем броситься в атаку, найдите пару минут для обсуждения с военным министром прогноза сражения. Для этого подведите свою армию к армии противника, и, удерживая нажатой клавишу **shift**, щелкните на войсках неприятеля (курсор примет вид перекрещенных мечей с вопросительным знаком).

— сражения являются, по сути, броском игральной кости (т. е. элемент случайности играет большую роль). Поэтому, как ни банально это звучит, обязательно сохраняйтесь перед каждым глобальным сражением, и переигрывайте его, если результат вас не устроит. Кроме этого, неплохо сохраняться и в конце хода (жаль, что нет autosave, реализованного в Heroes Of **Might And Magic II**). Даже если шансы на победу в баталии невелики (**1-3** из десяти, по мнению военного советника), то все же можно попытать счастья и, предварительно сохранившись, напасть на врага. Только не советуем переигрывать сражения, о которых советник отзывается «**... we'll never win**» — это практически бесполезно.

— советуем держать **dryads** в лесу (бонус в сражении +5), а **dwarf infantry** — в городах (идеальный гарнизон); **elf archers** при определенных обстоятельствах могут «завалить» дракона, т. к. обладают четырьмя дополнительными выстрелами.

— **eleven infantry** — самый сильный юнит, который можно построить за один ход.

— **minotaurs** и **siege engineers** — великолепно себя проявляют при осаде и защите города (**city bonus +2** и **+3** соответственно).

— учитывайте, что в **Warlords III** корабли имеют различную силу атаки (в отличие от **Warlords II**, где атака морских судов была равна четырем).

ВАНГЕРЫ

Уникальная "ноу — хау"
графическая технология
Surmap ART
от K — D Lab
позволяет создавать
огромные детально проработанные
игровые пространства
и интегрировать в них
игрока в реальном
времени...

Бесконечные и опасные
странствия по мирам
Потерянной Цепи...

Одновременно Игрок
охотник и жертва,
странник и наемник,
торговец и разбойник,
исследователь и продукт экспериментов.

Здесь все подвержено изменениям,
а незыблемо лишь Действие...

Выход игры в России намечен на сентябрь 1997 года.

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Developed by 

Сергей ОВЧИННИКОВ

CONQUEST EARTH

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Conquest Earth – игра весьма своеобразная, в ней, наверное, впервые принята попытка стилизовать тип интерфейса под каждую из противоборствующих сторон. Хотя бы поэтому игра имеет право называться чем-то отличным от обыкновенного клона. Однако два различных типа интерфейса, имеющихся в наличии, способны совершенно полностью запутать игрока, особенно желающего превратить нашу родную планету в дом для юпитерян. Дело в том, что интерфейс у них настолько своеобразен, что понятен, наверняка, только самим жителям этой далекой планеты, и поэтому нельзя не отметить блестящие познания авторов игры в специфике уклада жизни на Юпитере.

Итак, имеются две стороны, совершенно искренне желающие уничтожить друг друга. Люди- обычная, привычная нам раса. Довольно слабые, но зато многочисленные; все в жизни делающие исключительно за деньги. Имеют обыкновение не слишком правильно трактовать приказы, отказываются ходить строем, нападают толпой, разнося все вокруг в очень большом радиусе. Инопланетяне, тщательно подготовившиеся к вторжению на нашу планету, значительно сильнее. Несмотря на то, что сами они находятся в газообразном состоянии (еще одно блестящее заимствование дизайнеров игры из настоящей науки), для того чтобы выжить на нашей ядовитой планете, они обзавелись кремниевыми костюмчиками, которые со временем только становятся крепче, защищая тело своего хозяина от вредных воздействий. Юпитеряне – полностью органическая цивилизация. Они не используют никаких механизмов, которые им с успехом заменят живые существа. Пришельцы сильнее землян, но их количество резко ограничено, во-первых, сложностями при транспортировке, во-вторых, долгим временем клонирования бойцов.

Conquest Earth дает поклонникам однопользовательской игры сразу два режима. Первый, вполне знакомый всем любителям стратегии в реальном времени, вариант последовательного прохождения миссий с постепенным нарастанием мощи как вашей, так и противника, с появлением новых конструкций, юнитов и так далее. Миссий около тридцати. Но это – далеко не самый интересный режим. Второй вариант – глобальная стратегия, в которой играющий не просто берет на себя функции командира какого-либо подразделения и отряда, но становится управляющим всеми земными силами, может осуществлять стратегическое планирование защиты Земли, или ее скорейшего превращения в планету, доступную для юпитерян.

Этот режим представляется более интересным, он по сути своей очень напоминает X-COM, так как вам приходится постоянно отслеживать военные действия противника, вести научные исследования, перемещать свои войска, выстраивать линии обороны. Все вышеобозначенные действия доступны вне режима выполнения боевых заданий на огромной карте мира. Вот наиболее важные моменты управления вашими ресурсами.

Наука. Войдя в это меню, вы увидите что-то типа маятника, который распределяет ваши научные ресурсы между собственно исследованиями новых технологий и производством продуктов этих технологий. В **Conquest Earth** нет понятия глобальной науки, и поэтому исследования ведутся совершенно независимо в разных городах. Соответственно, и открытия могут быть использованы только в одном из городов, в котором исследования по данному вопросу были успешно завершены. Научная разработка также может быть перенесена в другой населенный пункт, но тогда она исчезнет из основного города. Таким образом, глупо разделять города на производящие и научные, так как без технологии нет производства, а чистая наука без применения также совершенно не нужна. Вполне разумным мне представляется больший упор на научные исследования в самом начале игры, пока силы нападающих не столь велики, с дальнейшим перевесом в сторону производства по достижении определенного технологического уровня. Однако все равно никакой полярности допускать нельзя, и стрелка может отклоняться лишь на 10-20 градусов в сторону, но не на все 90.

Перенос ресурсов и военной силы. В том случае, если один из ваших городов подвергается явной или неявной опасности, весьма рациональным представляется перенос в него каких-либо военных частей или технологий для более современного производства техники. После того, как враг уже напал на город и взял его в осаду, вы все еще можете пытаться что-либо сделать и поправить положение дел. Однако необходимо помнить, что с каждой минутой противника становится все больше, соответственно, всегда необходимо стараться действовать оперативно. В некоторых случаях при сражении в городе перенесенная вами технология вполне может производить некоторые типы юнитов совершенно бесплатно, и этим моментом можно частенько пользоваться, чтобы пополнить свои силы. Что касается того, стоит ли переносить при необходимости всю военную технику из города, думаю, что этого делать не стоит никогда, так как искусственный интеллект не настолько глуп, чтобы не напасть на беззащитный город. Так что хоть какая-то защита нужна обязательно.

Серные облака. Юпитеряне планируют полностью изменить состав атмосферы планеты, для чего строят целые фабрики по выработке газа с содержанием серы. Состав этого газа очень похож на состав атмосферы Юпитера, а для людей он смертельно опасен. К тому же серные облака очень плотны и совершенно непрозрачны, и люди и практически ничего сквозь них увидеть не могут.

Фабрики, которые строятся юпитерянами во время налетов на различные территории, так там и остаются, быстро отравляя все окружающее пространство. Облака также могут переноситься ветром, и их перемещения вы сможете увидеть с помощью своего погодного спутника. Для того чтобы очистить воздух во время миссии, необходимо воспользоваться услугами специальных отрядов (одеты в желтое), которые с помощью какого-то химического состава способны уничтожать плотные облака. Для того же, чтобы очистить целую местность, требуется фабрика по очистке воздуха, особенно необходимая в городах, в которых незадолго до этого побывали пришельцы.

Для юпитерян подходит тактика с точностью до наоборот. Так как пришельцы не обороняются, а в основном нападают, соответственно, необходимо распределять свои силы так, чтобы умудряться и продвигаться вперед к новым земным поселениям и успевать в достаточной степени изменить атмосферу в уже завоеванных точках. В тех местах, где атмосфера уже изменена, требуются лишь совсем небольшие защитные отряды, так как туман застилает зрение нападающих землян и они практически неспособны противостоять неожиданным атакам. Также для юпитерян крайне важна добыча кремния и отправка этого кремния в специальных капсулах на родную планету. В зависимости от того количества кремния, которое вы сможете отправить, будет изменяться и мнение о вас у начальства – Совета Старейшин. Кремний заменяет юпитерянам деньги и именно из него производятся твердые оболочки для солдат. Фабрики по добыче кремния из земных пород должны строиться в непосредственной близости от месторождения, а также поближе к энергетической установке, иначе производство не будет слишком быстрым. Также необходимо построить хранилище, которое, когда наполнится, самостоятельно улетит на Юпитер. В случае, если базе угрожает опасность, отправку добытого кремния можно организовать и самостоятельно.

Некоторые аспекты тактики борьбы с противником собственно в миссиях

Во время миссий различия между противоборствующими расами становятся еще более значительными. Помимо уже описанных различий в силе, существует еще множество аспектов, в которых земляне и юпитеряне сильно отличаются друг от друга. У землян крайне не-

обычная (для стратегий, конечно) система тренировки войск. Дело в том, что для каждого пехотинца, производимого (обучаемого) в казармах, существует несколько видов подготовки. В зависимости от этого уровня и стоимость солдат получается различной. Подготовка дает весьма значительные изменения параметров бойцов, например, в области их физической силы, меткости, дальности стрельбы. Кстати, меткость у людей не слишком велика, но зато количество выстрелов, которое способна совершить толпа солдат, вышедшая на пару-тройку инопланетян, просто поражает. Все дело в несколько корявом интерфейсе игры, благодаря которому солдаты, если им приказано атаковать цель, начинают стрелять прямо со своего места, совершенно не заботясь о том, могут ли они достать противника (это верно лишь для одной из моделей поведения, которая установлена у солдат по умолчанию). К счастью, никакого вреда они своим товарищам принести не могут (видимо, пули в их винтовках вредны только для инопланетян).

При создании атакующей группы лучше всего комбинировать солдат с большой дальностью стрельбы и с малой, в случае, если враг сильно приблизится (ведь всякие винтовки с оптическим прицелом не способны быстро и точно стрелять на маленьких расстояниях). На уровнях же, которые полностью покрыты серным газом, «дальнобойщики» вообще практически бесполезны, так как из-за тумана они будут не в состоянии увидеть противника издалека. Чтобы справиться с загрязнением воздуха, используйте свои очистительные отряды, не забыв снабдить их достаточной охраной, так как сами они совершенно безоружны.

При постройке базы как юпитерянам, так и землянам, необходимо придерживаться следующего правила. Все здания должны строиться вблизи от источника энергии, который должен стать центром вашей базы. Если постройка будет находиться слишком далеко, ее производительность может снизиться в 3-4 раза, а если источника энергии не будет вовсе, то и работать ничего не будет. Соответственно, самой важной частью стратегии по ликвидации вражеской базы должно стать первоочередное уничтожение генератора энергии, без которого заводы противника не смогут больше ничего производить.

Солдаты юпитерян также могут иметь несколько уровней силы. В зависимости от времени пребывания на открытом воздухе, их кремниевая оболочка становится прочнее, меняя при этом свой цвет с коричневого на оранжевый. Убить такого противника значительно сложнее. А при планировании атаки весьма полезно будет построить большое войско и немного подождать, пока оно «окрепнет», и лишь потом идти в наступление. Еще одной важной особенностью пришельцев является их способность к морфингу, то есть превращению в различные предметы. Несколько юпитерян могут слиться, и тогда получится более крупное оружие. Каждый отдельный солдат может превратиться в камень и ждать в таком облике, пока не появится жертва. В момент морфинга пришельцы практически беззащитны и их очень легко убить, так как они на некоторое время лишаются своих кремниевых панцирей. Такие особенности многое дают юпитерянам при многопользовательской игре, однако увлекаться все же не советую, так как большое скопление булыжников невдалеке от базы вполне может вызвать подозрения у соперника.

Крайне полезно в **Conquest Earth** восстанавливать здоровье своих сил, особенно когда они ограничены. Боевая техника также требует починки и перезарядки. У людей все эти возможности реализуются весьма необычным образом. Для лечения солдат существуют аптечки, и когда ваши войска находятся возле них, они поправляют свои силы. Аптечки эти могут находиться, в основном, невдалеке от базы, поэтому на поле боя подобное лечение затруднено. Однако в игре существуют транспортные средства, такие как вертолеты, которые могут вполне доставить необходимое количество медикаментов вашим войскам в любую точку карты. Точно так же можно доставить запчасти, боеприпасы и топливо для вашей техники. Все это имеет обыкновение быстро кончаться, так что техникой доставки грузов вам овладеть совершенно необходимо.

У инопланетян же все значительно проще. Любой солдат, получивший ранения во время боя, может быть доставлен в центр базы, где и будет полностью вылечен, правда, потеряв при этом свой панцирь и получив новый, совершенно обыкновенный. Так что даже самый закаленный солдат вновь превратится в новобранца.

Ремонт же зданий в **Conquest Earth** производится как бы в пошаговом режиме. В отличие от многих других стратегий в реальном времени, здесь для полного восстановления здания приходится не просто нажать на кнопку ремонта и ждать, пока оно не будет полностью отремонтировано и не будет потрачена куча денег, а самому решать, какая степень устранения повреждений вас устраивает. Если нажать один раз, то будет совершено не более 10 процентов от общего объема работ (соответственно, и снятая с вашего счета сумма будет равняться десятой части стоимости ремонта). Поначалу такая схема может показаться неудобной, однако в условиях резкого ограничения свободных финансовых средств такой подход – просто находка.

Построение обороны на базе – не самая легкая задача, так как обезопасить свои постройки крайне сложно. Существует несколько типов оборонительных структур, однако все они имеют свои недостатки, поэтому без комбинации живой силы с некоторыми оборонительными конструкциями правильной и эффективной защиты построить невозможно.

Для большей эффективности войск и их правильного подчинения приказам можно регулировать их модель поведения, которая подразделяется на поведение в обороне и при атаке.

Модели атаки:

RAMPAGE – ваш боец будет участвовать во всех боевых действиях, которые будут производиться поблизости, а потом, при наличии противника в пределах видимости нападет и на него. Данный метод довольно эффективен при наличии у вас достаточного количества сил, потому что в противном случае необдуманное преследование противника может привести войска в ловушку.

SEEK & DESTROY – Войскам отдается приказ – во что бы то ни стало уничтожить тот или иной юнит или здание противника. Ваши подчиненные движутся прямо к цели, не обращая внимания ни на какой огонь со стороны. Потери в этом случае достаточно велики, однако иногда этот метод все равно эффективен.

HUNT – При встрече с противником ваши войска открывают огонь и после того, как расправятся с ним, продолжат движение к своей цели. Более медленный и менее рискованный способ добраться до необходимой цели. Частенько, однако, следуя данной модели поведения, ваши войска передвигаются слишком медленно, и противник успевает сообразить, в чем дело, и выставить приличный гарнизон для охраны атакуемого вами объекта.

Оборонительные модели:

ESCORT – один из ваших юнитов может сопровождаться эскортом из солдат или техники, который будет охранять его и пресекать все попытки нападения на объект охраны.

GUARD – Режим охраны, который заставляет ваши войска все время быть настороже, однако не ввязываться в битву до тех пор, пока противник не появится в пределах досягаемости оружия. В этом случае часовой начнет его атаковать, не двигаясь при этом с места.

ASSIST – Такой режим охраны, при котором солдат всегда будет пытаться помочь в битве своим коллегам в случае, если сражение происходит в пределах его видимости. Если ваши войска следуют данной модели, то помните, что противнику совершенно ничего не стоит отвлечь ваших солдат от охраны базы и заманить их в ловушку, где они уже не будут находиться под прикрытием орудийных башен и прочих оборонительных сооружений.

Использование мониторов дополнительных видов может быть крайне полезно, так как не придется все время судорожно мотаться по карте, пытаясь выяснить, что происходит в той или иной ее точке. Достаточно лишь запустить географический спутник, и вы всегда можете наблюдать за каким-либо объектом на дополнительном мониторе. Переключать виды и устанавливать новые можно с помощью клавиши Ctrl. Наиболее рационально использовать один из мониторов для просмотра собственной базы, а другой - для вражеской. Также можно от-



слеживать собственные группировки войск, если их несколько, или же перемещения по карте противника.

Строения людей

Электростанция
Стоимость: 700 единиц

Дает необходимую энергию для других зданий и построек. Без электростанции совершенно невозможно никакое производство. Если какой-либо объект находится слишком далеко от электростанции, то его эффективность будет весьма невысокой.

Вертолетная площадка
Стоимость: 1200 единиц

Эта постройка позволяет вам обзавестись авиацией. Также здесь можно подзаправиться и загрузить на борт вертолета боеприпасы, запчасти и медикаменты. Броня у вертолетной площадки очень слабая, что делает ее лакомым кусочком групп, действующих по принципу: «Набег-отход».

Пусковая установка
Стоимость: 1200 единиц

Отсюда можно запускать спутники, которые будут помогать обнаруживать места распространения серного газа.

Военный завод
Стоимость: 1800 единиц

На этом заводе куется ваша военная машина. Эта структура должна обязательно находиться рядом с электростанцией, так как потребляет дикое количество энергии. К тому же, проволочки при производстве военной техники просто недопустимы.

Казармы
Стоимость: 1500 единиц

В казармах, как это обычно бывает, из призывников делают солдат. Процесс всегда очень интересовал, однако ничего нового на этот счет из игры не узнать. Солдат можно сделать вполне достаточное количество, причем отличительная особенность **Conquest Earth** заключается в том, что солдаты не заменяются бронетехникой, а только дополняются ею.

Воздухоочистительный завод
Стоимость: 800 единиц

Это крайне полезное сооружение, которое будет продолжать работать и после выполнения вами очередной миссии, очищая воздух от вредного газа. Эту штуку следует обязательно хорошо беречь.

Центр коммуникаций
Стоимость: 800 единиц

Также очень важная структура, отвечающая за связь с вашей армией, спутниками и другими объектами.

Пулеметная башня
Стоимость: 1000 единиц

Отличное оборонное сооружение. Достаточно лишь нескольких таких башен, чтобы весьма неплохо защитить базу от посягательств противника.

Пулеметный бункер
Стоимость: 600 единиц

Слегка вкопанный в землю бункер, который хорош тем, что может вести огонь во всех направлениях. Единственный минус – очень долгое время строительства (видимо, яму для бункера копают наши солдаты).

Установка ПВО
Стоимость: 1000 единиц

Единственный способ защиты от воздушных сил противника, способных неплохо бомбардировать вашу базу в случае отсутствия данной структуры.

Объекты юпитерян

Генератор энергии
Стоимость: 10.000 единиц кремния

Практически аналогичен земной энергетической установке, однако помимо функции снабжения питанием остальных сооружений, также способен восстанавливать силы солдат и техники (которая у юпитерян тоже живая)

Центр связи
Стоимость: 2.000 единиц кремния

Отсюда осуществляется наблюдение за отдельными группами войск противника, а также возможно отслеживание облаков кислорода, столь же ядовитых для юпитерян, как серные облака ядовиты для землян.

Площадка для клонирования
Стоимость: 3.000 единиц кремния

Юпитеряне своих бойцов не тренируют, а клонируют, так как терять настоящих своих собратьев в битвах с какими-то людьми не считают целесообразным. Когда здание занято клонированием еще одного солдата, его защита возрастает, что можно использовать в качестве еще одного оборонительного приема.

Кремниевая шахта
Стоимость: 1.000 единиц кремния

Шахта, как и положено такому сооружению, предназначена для добычи кремния с поверхности Земли. Кремний встречается, конечно, довольно часто, но некоторые места особенно им богаты. Естественно, если шахту разместить в таком месте, то и добывать кремний она будет быстрее. Хранить добытый кремний внутри шахты нельзя, поэтому необходимо построить кремниевое хранилище. У сооружения напрочь отсутствует броня, поэтому долго продержаться при нападении противника оно не сможет.

Кремниевое хранилище
Стоимость: 300 единиц кремния

Здесь хранятся ваши запасы самого ценного для юпитерян минерала. Кремний – аналог денег, поэтому все ваши милитаристские планы должны получать кремниевую подпитку. Броня у сооружения крайне слаба, и если оно будет атаковано, лучше всего отправить его, вне зависимости от заполненности, на Юпитер.

Генератор серного газа
Стоимость: 1.500 единиц кремния

Сооружение предназначено для изменения состава атмосферы Земли, чтобы сделать ее пригодной для юпитерян. Если добиться постройки максимального количества этих установок по всему Земному шару, то и воевать будет уже не с кем, так как все жители Земли отравятся газом и погибнут.

Сторожевик
Стоимость: 300 единиц кремния

Главная опора обороны юпитерян. Сооружение обладает вполне приличными боевыми параметрами, которые со временем можно значительно улучшить. Предоставляет вполне достойную оборону против большинства сил землян.

Установка ПВО
Стоимость: 300 единиц кремния

Эта весьма оригинальная на вид и по действию вещица (стреляет радиоактивными кристаллами) очень неплохо помогает против воздушных войск противника.

Как видите, многие строения очень похожи друг на друга по применению, но часто обладают рядом совершенно различных функций, делая таким образом различной тактику ведения военных действий для каждой из сторон.

Самая главная проблема при освоении игры – это интерфейс, и проблема эта становится еще серьезнее, если играть за юпитерян. Поэтому очень советую игрокам, желающим стереть род человеческий с лица Земли, все же сначала попробовать сыграть пару-тройку миссий за людей в качестве тренировки, так как их игровой интерфейс все же понятнее и в то же время может подсказать вам, как в дальнейшем управляться с пришельцами. Наличие такой сложной и непредсказуемой кампании в игре не позволяет давать советы по каким-то отдельным миссиям, а играть в стандартном варианте слишком уж скучно, поэтому от детального описания каждого из заданий все-таки воздержусь. В принципе, все они достаточно однотипны и развиваются примерно по одному сценарию, так что особых проблем у вас возникнуть не должно.

Остается лишь пожелать вам скорейшего освобождения Земли или же полного и окончательного ее захвата.



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

IMPERIALISM

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

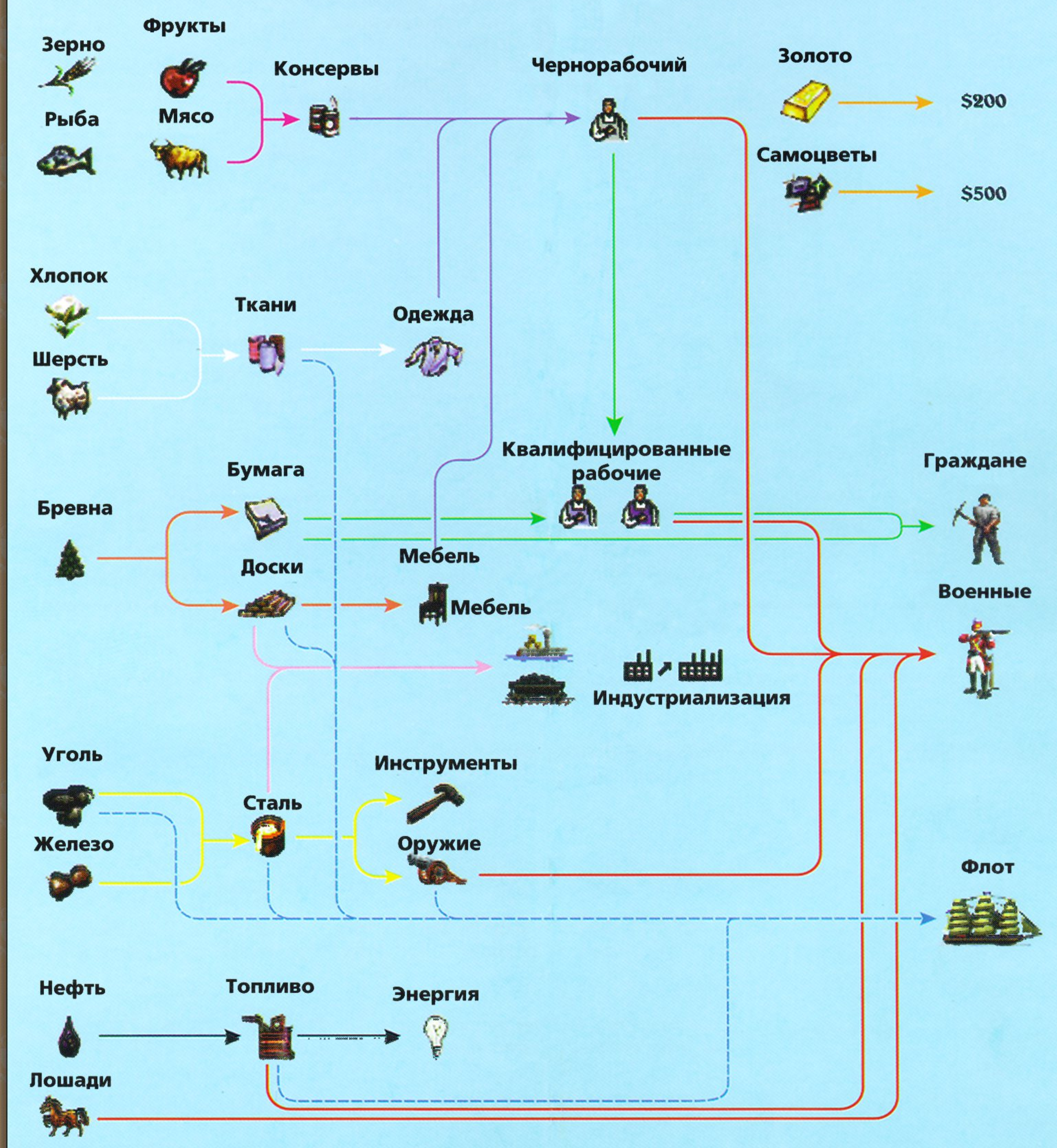
Imperialism можно смело отнести к играм, представляющим собой псевдосимулятор экономики с хорошей дозой военных действий в мировом масштабе. Он, конечно, сильно напоминает Civilization и Colonization, но обладает более развитой и интересной военно-тактической частью. Цель игры совпадает с целью другого продукта от Microprose – Master of Orion – и состоит в том, чтобы за вас на всемирных выборах проголосовало две трети «избирателей». Добиться этого можно как за счет внушительной экономической и военной мощи державы, так и проведением в жизнь грамотного политического курса. Что отрадно, так это отсутствие необходимости изводить несогласных с помощью тотального геноцида, поскольку политика действительно приносит реальные плоды. Теоретически победить можно мирным путем, но это наиболее скучный выбор. Из вышесказанного следует, что в игре три основных части: экономика, политика и армия. После долгих часов, проведенных за попытками добиться мирового господства, мы пришли к выводу, что корень нашей империи – это экономика. Именно она снабжает весь остальной организм живительными соками финансов. Ей-то и следует уделять первейшее внимание, но, конечно, нельзя забывать и об остальных составляющих успеха. А потому мы рассмотрим все аспекты развития нашего виртуального государства. При этом не будем подробно описывать устройство игры (это очень хорошо сделано в описании), а попытаемся поделиться нашими находками.





Экономика

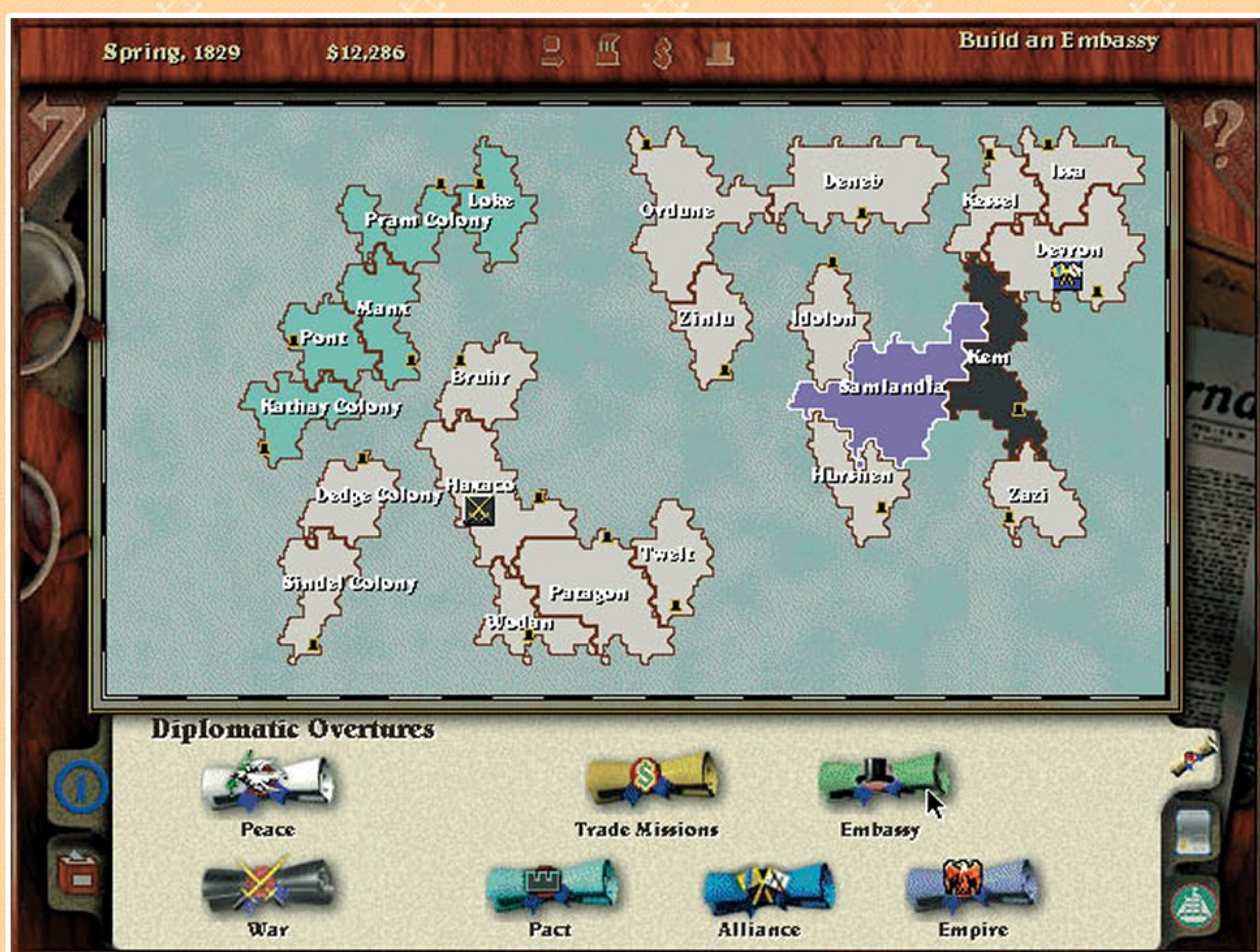
В **Imperialism** выбрана довольно странная модель организации экономики, определяющая оптимальный вариант действий. Каждая страна делится на провинции, центром которых является город. Но только в одном (?!) из этих городов – в столице – возможна осмысленная производственная деятельность. В нем вы сможете строить промышленные предприятия, нанимать и обучать рабочих и специалистов, создавать сухопутную армию, торговый и военный флот. Следовательно, сразу становится ясно, что первостепенное значение имеет строительство развитой транспортной системы. С потерей столицы игра естественным образом прекращается. Значит, ее хорошо помещать в глубине территории и как можно лучше защищать. Необходимо так же выбрать такое место, чтобы под рукой был максимум ресурсов (вспомним Civilization). Что можно сказать по поводу такой модели хозяйствования? Это решение было выбрано, судя по всему, для того, чтобы не перегрузить игру однообразной хозяйственной деятельностью. Динамизм действительно вырос, но, на наш взгляд, это все же чересчур примитивно. Ну да ладно – что есть, то есть. Наличные условия диктуют определенный образ действий.





Для обеспечения промышленности сырьем, а рабочих продуктами (армия, похоже, живет только чувством высокого долга и ничего не ест), за пределами городов существуют места, где можно добывать все необходимое. Поскольку действие происходит на давно заселенной территории в XIX веке (а не в момент появления жизни на Земле), то сельское хозяйство уже производит для вас некоторое количество продукции. Ваша задача – организовать доставку выращенного в столицу. Помимо этого возможно повышение производительности сельскохозяйственных угодий с помощью специалистов. С добычей минерального сырья дела обстоят несколько сложнее. Кроме эксплуатации и расширения существующих шахт, необходимо вести геологоразведку, которая существенно расширяет вашу сырьевую базу. Теперь несколько советов по поводу производства ресурсов:

— Никогда не спешите с увеличением плодородия полей и производительности уже су-



ществующих шахт, не связанных со столицей, если у вас нет СОВЕРШЕННО лишних денег (звучит смешно). Лучше займитесь развитием дорожной сети – она все равно понадобится, а обойдется дешевле. Неплохо построить железнодорожные станции не только в городах – для более полного охвата территории. Для всего этого необходимо несколько (порядка четырех) инженеров.

— Охваченные транспортом районы развивайте по максимуму, но не стремитесь плодить то, что не сможете вывезти – сырье не накапливается. Если же у вас есть избыток транспортных средств, бросайте все силы на увеличение добычи сырья – оно вполне может полежать на складе в ожидании переработки. В самом крайнем случае его можно продать.

— Геологоразведка – вещь первостепенной важности, стоит она недорого и должна вестись вне зависимости от возможности последующего вывоза ресурсов. Чем быстрее вы закончите обследование собственной территории, тем раньше сможете отправить своих геологов в другие страны. Это, правда, не относится к историческим сценариям - территория там уже истоптана, и ничего интересного у себя уже не найти.

— Недостающие ресурсы старайтесь купить – это всегда выгодно.

Теперь перейдем к перерабатывающей отрасли. Как мы уже писали, вся промышленность сосредоточена в столице. Условно ее можно разделить на три части: первичная переработка сырья (типа производства стали, ткани, досок), производство промышленных товаров (оружие, инструменты) и строительство кораблей. Первые две части создают товары, за счет продажи которых и живет ваша империя. Разумеется, чем выше степень переработки, тем дороже и выгоднее продукция. Для увеличения мощности можно проводить модернизацию предприятий. Также в столице сосредоточены все образовательные учреждения вашей страны – от школ и университетов до центров по подготовке солдат. Производство требует рабочих – их надо нанимать и обучать для повышения производительности труда. Несколько советов по поводу организации вашей индустрии:



— Применяйте комплексный подход – не создавайте тех предприятий и мощностей, которые не сможете обеспечить достаточным количеством сырья и рабочей силы.

— Первостепенное значение имеет лесоперерабатывающая промышленность, так как она дает сырье для всех стратегически важных отраслей: транспорта (строительство вагонов и торговых кораблей), найма и обучения рабочих (производство бумаги), создания армии и флота. Поэтому наращивание мощностей начинайте с нее.

— Старайтесь проводить upgrade по всей цепочке – конечный продукт всегда будет самым дорогим и легко реализуемым.

— Самый продаваемый товар – оружие, но его экспорт может усилить армию потенциального врага.

— Если есть где купить сырье, то имеет смысл усилить конечные звенья его переработки, так как вложения в этом случае окупаются очень быстро.

Spring, 1829 $12,286 Lumber

Board of Trade

Commodity	Orders	Price	Available	Quantity to Offer
		$862	1	
	Offer	$1,047	3	2
	Offer	$1,474	3	2
		$1,474	27	
		$76	--	
		$318	9	
		$405	18	
		$453	--	
		$400	79	
	Offer	$99	11	11
		$136	--	
	Bid	$151	1	
	Bid	$74	52	
	Bid	$136	19	
		$336	16	

— Продавать сырье стоит только в самом крайнем случае. Не уподобляйтесь слаборазвитым странам, лучше подождите – руда не тухнет.

— Не забывайте о нуждах флота – вся внешняя торговля происходит по воде, причем мирный транспорт часто нуждается в надежном сопровождении.

Политика

Хотя экономика и является сердцем вашей системы, но она – лишь средство обеспечения



успешной политической деятельности, которая и позволит достичь необходимых для победы условий. Направлений для этой деятельности очень много, и мы попробуем сориентировать вас в этом океане возможностей.

Начнем с того, что все территории в игре делятся на Великие Державы и второстепенные страны. Отношения с Великими Державами довольно просты. Вы можете войти в контакт с кем-нибудь за счет предоставления торговых скидок и попробовать заключить союз, что позволит, во-первых, не опасаться нападения, во-вторых, обеспечит поддержку на выборах. Но этот союз налагает на вашу державу определенные обязательства: в случае нападения на дружественную страну необходимо объявить войну агрессору для сохранения прежних отношений. Поэтому не предлагайте свою дружбу кому попало, выбирайте только сильного союзника. Другой вариант отношений – война до победного конца. При ведении боевых действий стремитесь отсечь вражескую столицу от провинций на суше и блокируйте порты – это может довести врага до банкротства. Ослабленного противника теоретически можно вынудить сдаться, но нам этого добиться не удалось.

Отношения с второстепенными странами более сложны и многообразны, причем эффект от проведения правильной политики существенно больше. Поэтому львиную долю внимания и средств направляйте в их сторону. Основным инструментом распространения вашего влияния является торговля. Постарайтесь открыть торговые представительства во всех странах – это в любом случае пойдет на пользу, если не политике, так экономике. Затем выберите две-три (больше не потянуть) страны, относящиеся к вам лучше всего и, желательно, обладающие богатыми ресурсами (не обязательно уже разведанными – достаточно просто наличия на территории гор, болот и так далее). Им желательно предоставить торговые скидки и неплохо бы выделить гранты (лучше небольшие, но постоянные). Одновременно необходимо построить в них посольства и заключить пакт о ненападении (разрывать его нельзя ни в коем случае – это катастрофически испортит ваш престиж во всем мире). Территория этих стран станет доступна сначала для геологоразведчиков, а потом и для других специалистов. Развитие чужого государства даст вам две выгоды: увеличится количество сырья на рынке и количество голосов, отданных на выборах самому достойному кандидату.

После определенного момента в развитии отношений с выбранными жертвами вам предоставят Developer'а, который необходим для закупок участков земли с полезными ископаемыми. Эта акция принесет потом прибыль: при покупке данного сырья цена для вас будет меньше, в случае же его продажи третьей стране ваша империя получит определенный процент от сделки. В конце концов, размякшую от сытой жизни и потерявшую всякую бдительность жертву можно заманить в состав своей империи и превратить в колонию. Правда, теперь ее придется защищать от нападений со стороны других Великих Держав, но зато голоса теперь пойдут куда надо с гарантией.

Со всеми остальными второстепенными странами можно поступить двояко. Во-первых, можно торговать и время от времени подбрасывать денег и льгот. Путь тупиковый, если вы не вынашиваете далеко идущих планов, - ведь враги не дремлют и тоже ведут колонизаторскую деятельность. Во-вторых, зачем мы, со-


Spring, 1829 $18,785

Deal Book

Cotton $102	Timber $149
Sold 11 Cotton to Ordune.	Bought 5 Timber from Kessel.
Furniture $1,061	Bought 3 Timber from Loke.
Sold 2 Furniture to Kessel.	Coal $67
Hardware $1,458	Bought 7 Coal from Kessel.
Sold 2 Hardware to Bruhr.	Loke offered to sell us Coal.

Bottom Line

Sold	$6,160
Bought	-$1,661
Overseas Profits	$0
	$4,499

бственно, кормим нашу армию? Правильно, для защиты и увеличения нашей территории. Потому кромсать врага на части смысла нет, он все равно не способен нападать. Поэтому начинать надо с самого лакомого кусочка, а потом постепенно захватить все.

Армия

Как известно, у каждого есть своя излюбленная тактика ведения боевых действий. Соответственно, и создаваемая армия должна соответствовать этой тактике. Мы попробуем описать наш «классический» способ ведения войн, который неизменно давал неплохие результаты во всех стратегических играх с пошаговой организацией. Он базируется на двух основных принципах: воевать надо не числом, а умением, и пуля – дура, зато снаряд – молодец. Исходя из этих принципов, производить необходимо наиболее мощные и долго живущие unit'ы, которые по мере роста опыта приобретают все большую ценность и составляют ударный кулак армии. Также необходимо изрядное количество пушек, которые способны существенно потрепать врага еще до того, как он сможет добраться до наших войск. Против укреплений же без артиллерии вообще биться невозможно. Очень важно в каждом пограничном городе держать некоторое количество тяжелой артиллерии - она стреляет дальше всего, а ее малая подвижность при обороне не имеет никакого значения.

При ведении наступательных операций возрастает роль кавалерии и ее аналогов, так как они способны быстро передвигаться и уходить из-под ответного удара после атаки. При обороне эти войска могут быть полезны для добивания отступающего противника, но тут возникают проблемы с размещением (компьютер всегда загоняет их в тыл, поэтому лучше



загодя подготовить проход).

Еще совет. Если вы себе не враг, ни за что не доверяйте тактические битвы компьютеру!!! Он так «нарулит», что потом и за год потерь не восстановишь.

Битвами на море, увы, управлять нельзя. Но можно дать и в этом случае несколько полезных советов (вряд ли бы мы упустили такую возможность – давать советы!):

— Обязательно имейте некоторое количество свободных эскортных кораблей - это позволит иногда прорывать блокаду портов.

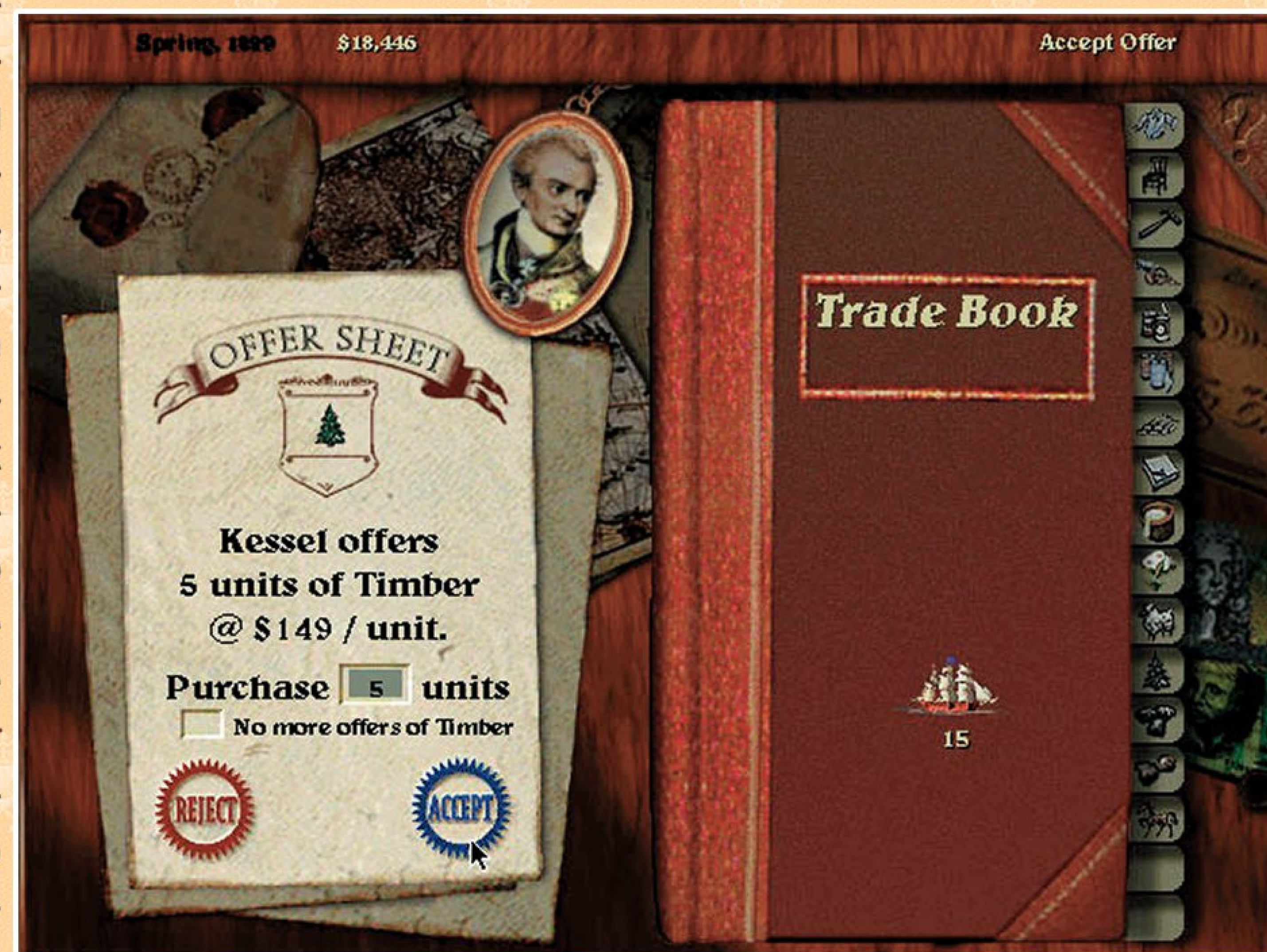
— Для перехвата вражеского транспорта используйте наиболее быстроходные корабли.

— Старайтесь всегда иметь при столкновении подавляющее численное превосходство. Если его нет, лучше отведите корабли и дождитесь подкреплений.

— Не забывайте, что починка кораблей возможна только в портах, а unit с опытом иногда стоит нескольких новых.

И последний, общий совет: никогда не жадничайте при закупке открытий, связанных с военными технологиями, – обойдется дороже.





DARK COLONY

Дмитрий ЭСТРИН

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ DARK COLONY

«Великий стратег стал великим именно потому, что понял (а может, быть знал от рождения): выигрывает вовсе не тот, кто умеет играть по всем правилам; выигрывает тот, кто умеет отказаться в нужный момент от всех правил, навязать игре свои правила, не известные противнику, а когда понадобиться — отказаться и от них».

А. СТРУГАЦКИЙ, Б. СТРУГАЦКИЙ

Большинство людей видят в космосе только безграничные ресурсы, даровую энергию, представляют себе, какой прыжок в прогрессе может сделать Земля, используя практически бесконечный потенциал хотя бы и небольшого кусочка Вселенной. Но на самом деле все это ничто по сравнению со всеми опасностями, которые таят в себе черные глубины космоса. А опасностей немало, поверьте. Возьмем, например, колонизацию какой-нибудь планеты, допустим Марса... В игре **Dark Colony** рассматривается всего одна проблема, с которой можно столкнуться в этом случае, но она способна не только остановить строительство баз на планете, но и прекратить существование всей земной цивилизации. Да, в 2137 году человечество столкнулось с населением Марса. А для них мы не колонисты, а захватчики. И потому начинается ужасная кровопролитная война...

ОБЩИЕ СОВЕТЫ



Марс — планета совершенно отличная от Земли, со своей экологией, со своими биологическими законами. Куда больше она подходит для расы Тааров, чем для землян. Таары приспособлены к ней биологически, а земляне — технически, поэтому это самый главный минус со стратегической точки зрения для земных колонизаторов. В игре **Dark Colony** мы можем использовать весь наш опыт прохождения других **real-time** стратегий, но даже он окажется недостаточным, и поэтому я предложу несколько общих советов, необходимых для успешного ведения боевых действий.

- Перед каждой миссией внимательно читайте задание. В нем могут содержаться не только прямые приказы, но и дополнительная полезная информация, которая обязательно пригодиться в самой миссии.
- Всегда внимательно следите за временем суток. Ночь и день очень различаются между собой в игре, и каждое время суток подходит для своих стратегических операций. (Указатель смены дня и ночи находится в нижнем правом углу экрана).
- В самом начале миссии постарайтесь мысленно распределить ресурсы, подумать о том, какие юниты вам больше необходимы для успешного выполнения задания. Если вы будете строить в большом количестве юниты, которые вряд ли смогут пригодиться, производить ненужные upgrade'ы, то вполне возможно, что вам даже если и будет хватать ресурсов, то просто не удастся ими воспользоваться из-за вмешательства противников.
- Регулируйте скорость игры. Во время накопления ресурсов скорость может быть достаточно высокой, но во время проведения сложных стратегических операций, лучше всего не торопиться.

ОБОРОНА

- Ваша база имеет очень компактный вид, поэтому ее достаточно удобно защитить, но помните, что противник никогда не будет атаковать ее только с одной стороны. Выброс десанта в самых неожиданных местах и авианалет — совершенно обычные операции для компьютерного AI.
- Стройте вокруг базы оборонительные сооружения. Очень большую роль в обороне могут сыграть минные поля.

Правильно размещайте свои юниты в соответствии с их минусами и плюсами.

- Внимательно вслушивайтесь в различные звуки — перед выбросом десанта слышится шум приближающегося корабля.

РЕСУРСЫ

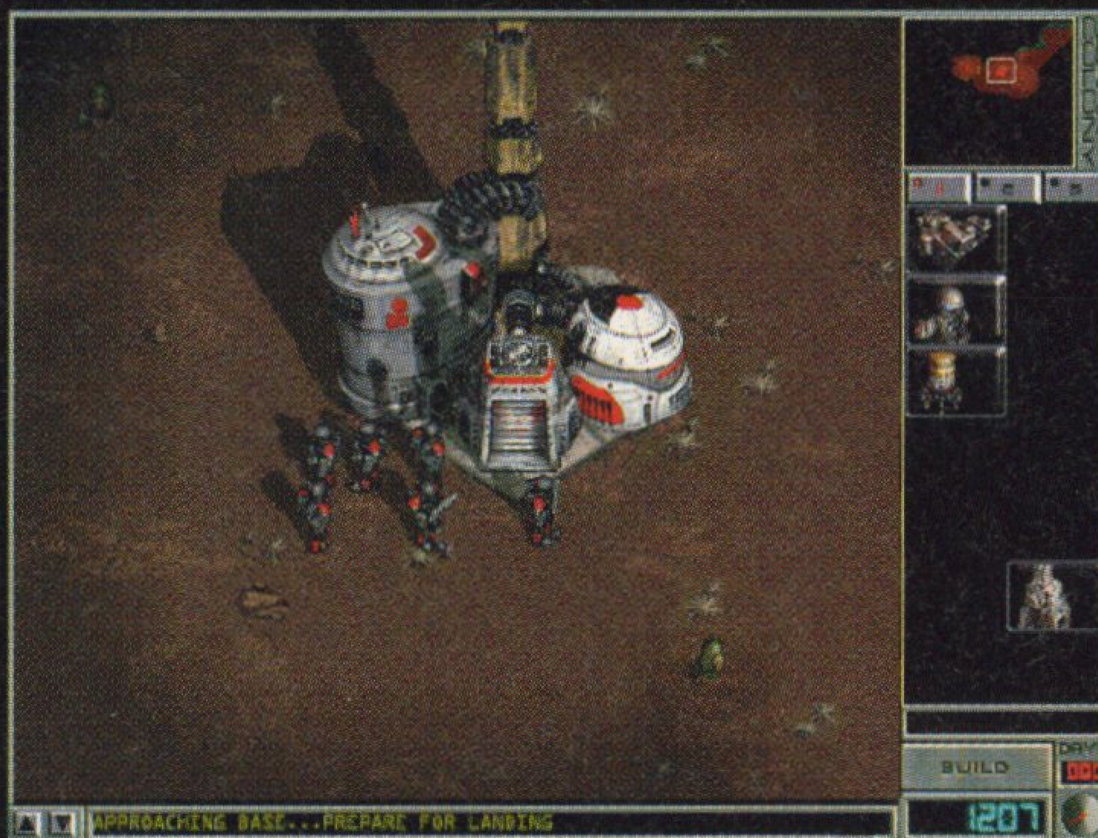
- Ресурсы сосредоточены в одном месте, нет никаких огромных полей с разбросанными минералами и т.п. Этим нужно всегда уметь пользоваться.

В начале каждой миссии вы должны точно знать, сколько источников **Petra-7** вам понадобится для успешного выполнения задания.

- Никогда не отправляйте ваши «собирающие юниты» на добычу **Petra-7** без надлежащей охраны. Совершить авиационную атаку на беззащитный юнит всегда было предметом мечтаний компьютерного противника.
- Не стоит строить множество **exploiter**'ов или **brozaar**'ов сразу для нескольких источников **Petra-7**, если вы не можете обеспечить всех их большой защитой.









РАЗВЕДКА

- Чем раньше вы произведете разведку, тем больше у вас будет шансов опередить компьютерного противника. Однако успешная разведка во многом зависит от времени суток.
- Разведку лучше всего проводить летающими юнитами, их не сможет остановить ни скала, ни заросли инопланетных растений.
- Время от времени разведку следует повторять, так как под покровом fog of war многое может измениться.
- Если враг только что произвел разведку вашей территории — это верный признак того, что скоро начнется атака.

АТАКА

- Если вы решились на атаку вражеской базы, не следует переводить войско большими группами сразу на большие расстояния. Территория Марса представляет собой не просто выжженную пустыню, а весьма сильно пересеченную местность. Поэтому все неожиданности, которые будут подстерегать ваше войско в этом случае, очень сложно предсказать.
- Перед непосредственной атакой базы сформируйте линию из юнитов в соответствии с их боевыми способностями. Линия не должна быть очень длинной — враг, нападающий в центр, должен быть в зоне огня для всех или хотя бы большинства юнитов. (Гораздо проще это сделать землянам, чем таарам.) Затем воспользуйтесь старой доброй военной хитростью — засадой. Пошлите какого-нибудь солдата к базе врага. После того как все вражеское войско кинется за ним, уводите его в тыл, предоставив расправиться с врагом вашему блестяще построенному войску. Хаотически нападающие юниты будут уничтожены практически без потерь, и после того как вы убедились, что основной военный потенциал врага больше не существует, можно брать базу.
- Распределите обязанности среди вашего войска. Обладающие большой огневой мощью юниты уничтожают базу, остальные отстреливают появляющегося врага.
- Если вы уже начали атаку, но обнаруживаете, что базу вам все же не взять, ни в коем случае не отступайте — потери будут точно такие же, а вы их даже не сможете компенсировать.
- Никогда ни в коем случае не оставляйте вашу базу без обороны, так как велик шанс того, что пока вы весело разрушаете базу врага, враг не менее весело разрушает вашу базу.

Другие стратегические операции

- Вы должны всегда первыми занимать важные стратегические пункты — мосты, узкие ущелья, через которые можно пробраться к вашей базе. Тогда оборонять ее будет значительно проще. Однако даже в этом случае следует оставить некоторое количество юнитов в непосредственной близости с базой на предмет выброса десанта или авианалета.
- Некоторые дополнительные возможности юнитов позволяют совершать диверсионные акты — например, воровать **Petra-7**, добываемый противником. Время от времени их следует использовать, но помните, что такие боевые единицы достаточно дорогие, и порой ваш убыток может даже превысить убыток, причиненный врагу.

Увы, в игре **Dark Colony** вам придется столкнуться с интерфейсом, имеющим ряд недоработок и неудобств. Поэтому для начала рекомендуется пройти несколько тренировочных миссий. Кроме того, в них вы сможете ознакомиться с различными типами юнитов, с их плюсами и минусами. Так же с ними вы сможете ознакомиться в специальной энциклопедии, содержащейся в самой игре. В ней рассмотрены некоторые характеристики юнитов землян и тааров, но они несут больше теоретическую нагрузку. Нас же должно интересовать практическое применение каждой боевой единицы в конкретном случае. Поэтому в дальнейшем мы поговорим как раз об особенностях юнитов землян и тааров.

Вообще, главное отличие, имеющее принципиально важное стратегическое значение, заключается в том, что земляне лучше видят днем, а раса тааров — ночью. Под словами «лучше видят» я подразумеваю не что иное, как range **vision** — способность на отодвигать **fog of war**. Поэтому то, что хорошо одним — соответственно создает различные неудобства другим, и наоборот. Пожалуй, самый важный совет и для тех, кто играет за землян, и для всех остальных: совершать все важные тактические операции в наиболее выгодное для вас время, а в оставшееся — занимать оборонительные позиции, так как настал черед противника. В общем-то, смена времен суток совершенно нова для жанра **real-time strategy**, но нельзя сказать, что она плохо реализована в **Dark Colony**. А теперь поговорим более конкретно о юнитах землян и тааров.



ЗЕМЛЯНЕ

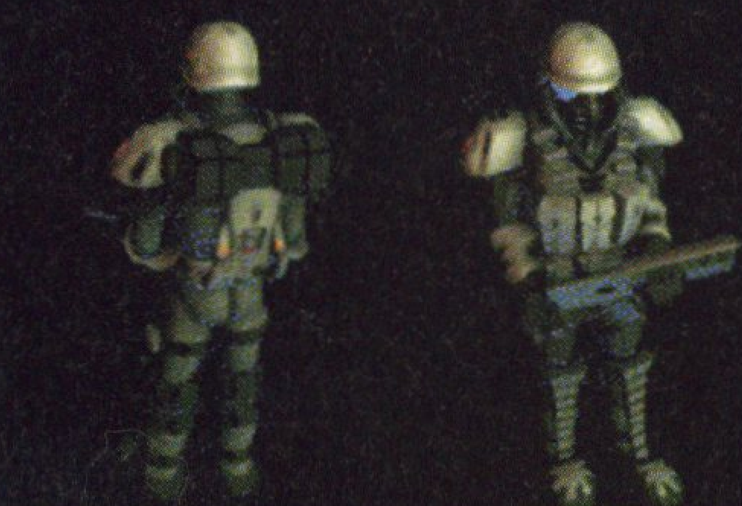


EXPLOITER

Вооружение: отсутствует
Защитные характеристики: очень низкие



Exploiter — одна из версий харвестера. Предназначен для переработки **Petra-7**, а также для поиска артифактов. Это самый беззащитный и вместе с тем самый важный юнит в игре. Берегите его, никогда не оставляйте без защиты. Иначе вам придется покупать новый, а это обходится достаточно дорого.



TROOPER

Вооружение: пульсирующая винтовка
Защитные характеристики: низкие



В отличие от остальных игр подобного рода, где пехота является пушечным мясом, в **Dark Colony** — это чуть ли не основной юнит. Три-четыре солдата — это, конечно, не серьезная сила, но 20-30 человек способны доставить врагу массу неприятностей. Кроме того, их всегда следует оставлять на защите базы и exploiter'а, так как это чуть ли ни единственная боевая единица, способная отражать удары с воздуха. Неплохо уничтожают медленно передвигающиеся юниты. **Trooper**'ы очень восприимчивы к контактному бою, поэтому его им следует избегать, прикрываясь броней техники.

Среди вашего войска присутствует и юнит, внешне ничем не отличающийся от* *trooper****'ов, но с символом звездочки над головой. Это командир вашего войска. Он способен вызывать подкрепления по вашей команде, но количество вызовов ограничено, поэтому расходуйте их очень экономно. Кроме того, командир отличается своими характеристиками от обычных* ***trooper****'ов: у него более дальний* ***visible range****, он лучше атакует, кроме того, он облачен в более крепкую броню. Помните, что это один из самых ценных ваших юнитов.*



REAPER

Вооружение: 10-мм пушка
Защитные характеристики: средние



В атаках **12-14** правильно построенных **reaper**'ов могут оказаться решающей силой. Лучше всего их рекомендуется поставить линией впереди **trooper**'ов, которые окажутся, таким образом, под защитой достаточно крепкой брони. Кроме того, они достаточно быстры, и могут применяться в разведке на ближние расстояния. **Reaper**'ы были бы самым универсальным юнитом, если бы не их уязвимость к воздушным атакам. Поэтому всегда рядом с ними должна находиться пехота. Таким образом, **reaper**'ы, сопровождая **trooper**'ов, сами будут находиться под их защитой.



S.A.R.G.E

Вооружение: пульсирующая винтовка
Защитные характеристики: несколько ниже средних

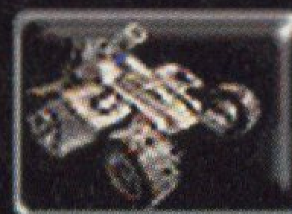


S.A.R.G.E — робот, которого лучше всего применять в диверсионных вылазках. Он способен прервать переработку **Petra-7** для врага, так чтобы часть ее результатов оказались у вас в кармане. Кроме того, робот **S.A.R.G.E** может наносить мощные удары по целому району боевых действий с помощью так называемой команды **Napalm Attack**. Однако будьте осторожны, пользуясь ею, следите, чтобы в «мертвой зоне» не оказалось ваших юнитов, иначе всех их ожидает неминуемая смерть. Обрушивать **Napalm Attack** на врага лучше всего перед непосредственной атакой базы. Роботы эти очень дорогие, поэтому не стоит производить их в большом количестве. Не экономьте на их защите, так как враг стремится уничтожить прежде всего самые опасные для себя юниты.



BARRAGER

Вооружение: мортира
Защитные характеристики: высокие



Barrager не является монстром полей сражения, как можно было бы ожидать, судя по его основным характеристикам. Прежде всего это можно увидеть из-за его чрезвы-



чайной медлительности, медлительности передвижения и стрельбы. Поэтому не стоит проводить атаки, полагаясь исключительно на грубую силу и прочную броню. С другой стороны, нельзя не признать, что огневая мощь этих юнитов превосходит всех остальных, поэтому в атаке они все же пригодятся. Поступать следует так: **trooper**'ы и **reaper**'ы отстреливают появляющихся врагов, а **barrager**'ы разрушают базу. В принципе это наиболее эффективный способ взятия вражеской базы у землян. Также помните, что, кроме медлительности, **barrager**'ы не способны защитить себя от воздушных атак, поэтому, им необходимо сопровождение **trooper**'ов.



OSPREY IV

Вооружение: канистры с напалмом
Защитные характеристики: очень низкие



Единственный представитель военно-воздушных сил у землян. Играя с компьютером, вы вряд ли сможете использовать весь потенциал возможностей этого юнита, так как **AI** почти никогда не оставляет тех, кто уязвим к воздушным атакам, без противовоздушной обороны, а там, где есть такая оборона, **Osprey IV** делать нечего. Но играя в режиме **multiplayer**, вы наверняка сможете найти какой-нибудь уязвимый с воздуха юнит и легко уничтожить его стаями **Osprey IV**. Кроме того, на **Osprey IV** полностью возлагаются функции разведчика, которые он может блестяще выполнять благодаря своей достаточно высокой скорости.

SENTINEL

Вооружение: отсутствует
Защитные характеристики: очень низкие (при перемещении)



Sentinel — это самозакладывающаяся мина. При своем появлении на свет она представляет собой что-то типа дройда, которому вы можете приказать закопаться в землю в любом месте. Трансформируясь в мину, он становится невидимым для врага. При приближении юнитов противника взрывается. Будьте осторожны при закладке мины, так как, когда она перемещается, она абсолютно беззащитна. Закладывать мины можно в самых различных местах: около вашей базы, в ущельях и на мостах, через которые проходят части противника, и, наконец, на местах будущих сражений, где они будут представлять весьма существенное дополнение к вашей армии. Но закладывать мины рекомендуется все же, когда вы точно уверены, что вражеские юниты на них наткнуться.



FIRESTORM

Вооружение: реактивные снаряды
Защитные характеристики: низкие - во время передвижения; выше средних — когда юнит установлен.



Сложно сказать, что же все-таки представляет из себя **firestorm** — боевую единицу или оборонное сооружение. Для сравнения можно привести примеры различных оборонных башен в других **real-time** стратегиях. **Firestorm** при появлении представляет собой юнит (однако неспособный стрелять), а при последующей установке превращается в оборонное сооружение. Теоретически его можно использовать не только в тылу, од-

нако вряд ли вам удастся провести **firestorm** без всяких потерь к самой базе противника. Одним из несомненных плюсов этого юнита является то, что он способен поражать цели в воздухе.



MEDI-CRAFT

Вооружение: отсутствует
Защитные характеристики: очень низкие

Этот юнит обладает регенерирующими способностями, которые позволяют ему восстанавливать жизненные силы вашим подопечным. Его услуги могут пригодиться, когда вы выработали уже все ресурсы, и для решающей победы вам не хватает одного более или менее жизнеспособного юнита. Но, если у вас еще достаточно ресурсов, и вы будете использовать **Medi-Craft**, то существенной разницы вы не заметите и только потеряете время.



ANGEL ONE

Вооружение: неизвестно
Защитные характеристики: неизвестны

Angel One — это юнит, который живет своей собственной жизнью. Используется он исключительно в декоративных целях, например, когда вы строите какое-нибудь здание, он опускается откуда-то сверху и пристраивает его к вашей основной постройке. Кроме того, когда ваш командир вызывает подкрепление, **Angel One** высаживает его на поверхность Марса. На этом его функции заканчиваются.



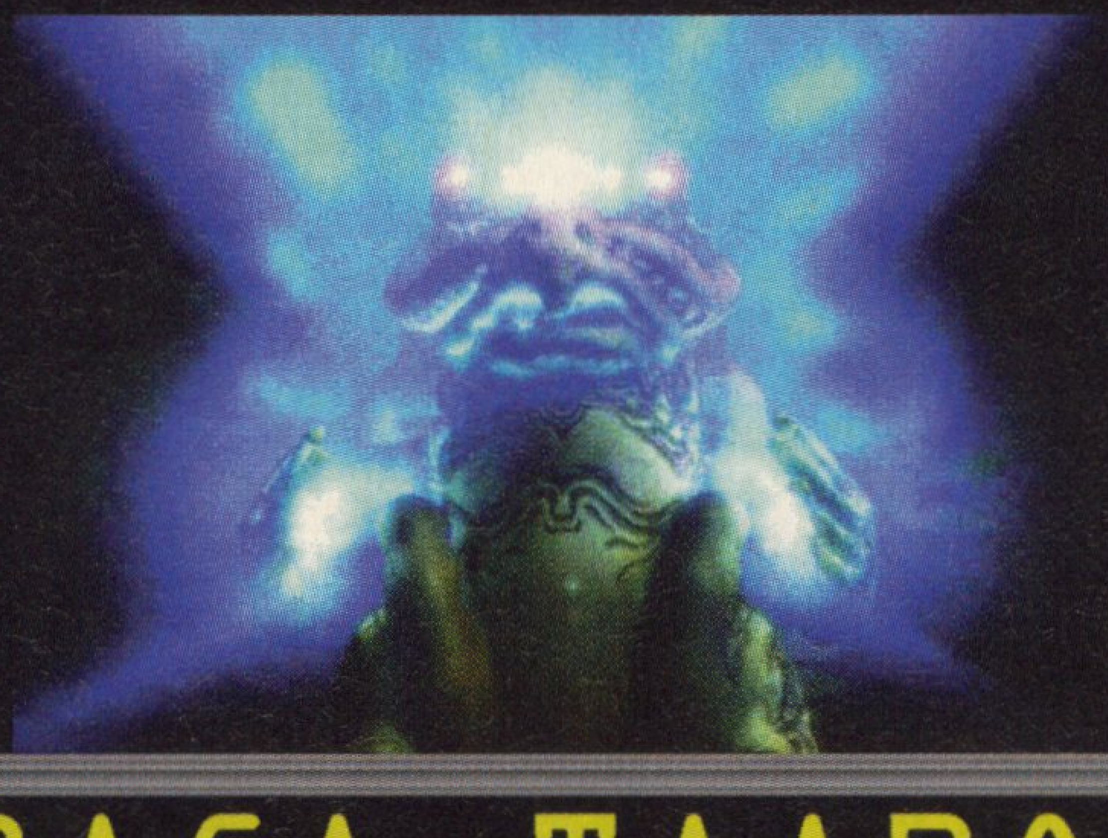






У обоих сторон существует система апгрейдов. Она очень проста и одинакова для землян и тааров. У каждого вида юнитов можно развивать две способности: защиты и атаки. Естественно, что за каждый апгрейд нужно платить деньги, поэтому, повторюсь, решайте сразу, какие юниты будут в основном участвовать в сражении и какие нуждаются в апгрейде в первую очередь. Мы последовательно рассмотрели все стратегические особенности каждого юнита у землян и Тааров. Может показаться, что раса Тааров гораздо сильнее землян в военном плане. Но на самом деле это не так. Огневая мощь — это далеко не все, что нужно для победы. В то время как у землян отточена военная тактика, таары вынуждены нападать почти хаотической толпой, а это не только стратегическая ошибка, но и во многом будет мешать вам управлять военными действиями, если вы играете за тааров. Кроме различных юнитов в игре существуют странного вида существа, животные Марса. Перечислять их особенности смысла не имеет: почти все они преследуют одну цель — кого-нибудь сожрать или хотя бы повредить. Иначе говоря, животные Марса продолжают славные традиции червя из **Dune2**. Как вы помните, славный Шаи-Хулуд плохо разбирался в политике и потому жрал всех подряд. Марсианский животный мир также вносит немалую толику неожиданности и способен доставить неприятности и вам, и врагу. Предугадать их действия почти невозможно, поэтому я ограничусь одним советом: остерегайтесь всего, что движется.







РАСА ТААРОВ

BROZAAR

(Аналог exploiter'а у землян)

Вооружение: отсутствует
Защитные характеристики: очень низкие





Brozaar используется только для добычи ресурсов, и представляет собой органическую копию **exploiter**'а. Никаких различий (кроме, разумеется, внешних) вы не заметите. Его так же нужно оберегать и охранять всеми способами, так как он представляет собой такую же беззащитную мишень.

TAAR INFANTRY

Вооружение: плазменная винтовка
Защитные характеристики: такие же, как у trooper'ов

Taar Infantry — пехота Тааров. Различия между ними и **trooper**'ами заметить достаточно сложно. Они незначительно быстрее передвигаются, и несколько хуже атакуют. Но на практике эти различия вы вряд ли обнаружите. Как и пехота землян, эти юниты способны обстреливать воздушные цели. Оберегайте их от reaper'ов, и все будет в порядке.



***У Тааров так же присутствуют командиры, наделенные теми же способностями, что и командиры у землян.**

SY DEMON

Вооружение: огромные когти
Защитные характеристики: такие же как у reaper'ов

Sy Demon представлял бы из себя полную копию **reaper**'а, если





бы не одна очень важная особенность. Дело в том, что **Sy Demon** ведет контактный бой, в отличие от земного оппонента. Эта особенность влияет и на всю стратегию боя у Тааров. Первым делом уничтожайте у землян **trooper**'ов, которые восприимчивы к контактному бою гораздо больше, чем **Taar Infantry** к огню противника. А затем уже можно раздирать когтями металличесую обшивку **reaper**'а и его механических друзей. **Sy Demon** так же, как и **reaper**, легко уязвим с воздуха: не оставляйте его без пехоты.



GORREM

Вооружение: *пика-парализатор*
Защитные характеристики: *такие же, как у S.A.R.G.E*



Gorrem — это великолепный снайпер, ведущий огонь на дальнее поражение. Лучше всего использовать его под покровом ночи, когда **visible range** у землян сокращается. Не допускайте **gorrem**'а до простых сражений: в них он легко может погибнуть, так ничем и не выделившись. А потерять такого бойца всегда очень печально, потому что стоит он весьма дорого. Кроме своих снайперских особенностей, **gorrem** способен наносить мощные **para-storm** атаки, которые отличаются от **napalm** атак у **S.A.R.G.E** только визуально.



ATRIL

Вооружение: *взрывающееся вещество*
Защитные характеристики: *средние*



Atril — это настоящий демон на поле сражения, обладающий огромной огневой мощью и вдобавок стреляющий на весьма дальние расстояния. Он не такой медлительный, как **barrager** у землян, — гораздо быстрее передвигается и стреляет. Десяток **atril**'ов — и у врага наверняка возникнут крупные проблемы. Единственным минусом этого монстра является то, что он, как и **barrager**, уязвим с воздуха, поэтому рядом с ним всегда должна находиться пехота.

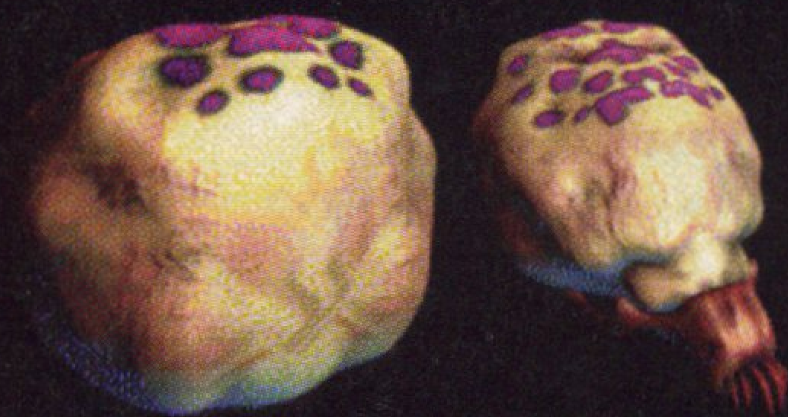


ORTU

Вооружение: *взрывающееся вещество*
Защитные характеристики: *очень слабые*



Ortu является достаточно сильным юнитом, которого можно использовать не только как разведчика. Если у вас много ресурсов и вы можете позволить себе построить штук **6-7** таких пташек, то вы сможете нанести неплохой удар с воздуха в качестве профилактического средства. С другой стороны, все же старайтесь, чтобы они не пали легкой жертвой пехоты или **firestorm**'ов. Также не стоит использовать **ortu**, когда вы ведете наземную атаку вражеской базы: они будут гораздо больше мешать вам, чем противнику.



SLOM

Вооружение: *отсутствует*
Защитные характеристики: *очень низкие (во время передвижения)*



Slom — это юнит-камикадзе, который закапывается в землю и взрывается при приближении врага. Следует отметить, что радиус действия **slom** больше, чем у **sentinel** землян. Однако **slom** уничтожается при передвижении еще проще, чем **sentinel**. Минное поле у Тааров, надо признать, действует эффективнее, чем у землян, поэтому используйте **slom**'ов везде, где они могут оказаться необходимыми.

XENO-WORT

Вооружение: *плазменная пушка*
Защитные характеристики: *слабые (во время передвижения)*

По механизму действия **Xeno-Wort** идентичен **firestorm**'у.





Плазменная пушка может оказаться чрезвычайно эффективным оружием как против воздушных целей, так и против наземных юнитов. Установленный **Xeno-Wort** достаточно сложно уничтожить. Применять его рекомендуется в оборонных целях.



ZISP

Вооружение: *отсутствует*
Защитные характеристики: *очень низкие*

Точная копия **Medi-Craft**'а.



FLYING SAUCERS

Вооружение: *неизвестно*
Защитные характеристики: *неизвестны.*

Такая же декорация как и **Angel One** у землян. По вызову командира привозит подкрепление. Количество вызовов также ограничено.







ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Самое сложное и самое важное в **Dark Colony** — опередить противника. Опередить в разработке ресурсов, в обороне базы, в разведке, в атаке — только тогда успех будет на вашей стороне. Сделать это бывает иногда очень сложно, но это — одно из условий победы. В каждом своем поражении надо уметь видеть свои ошибки, тогда оно станет вашим преимуществом в следующий раз. Ведение боевых действий AI вовсе не идеальное, как может показаться на первый взгляд, — в нем нет универсализма, умения приспосабливаться к изменениям тактики противника, отвечать по-разному и исправлять свои ошибки.

Стратегия компьютера почти всегда предсказуема — она зависит от нескольких переменных, а вы всегда сможете проанализировав ситуацию, увидеть слабости противника и использовать их на свой счет. Конечно, иногда (а может быть, и достаточно часто) случаются незавидные проколы, и тогда приходится начинать все с самого начала. Поэтому мой последний совет будет таким: почаще сохраняйте свою игру (на всякий случай)...



Сергей ОВЧИННИКОВ

DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Кто бы мог вообще подумать, что в двадцать седьмом столетии вода будет настолько же ценна, как и золото? Однако создатели **Dark Reign** уверяют нас, что все будет именно так. Не знаю, остались ли у вас еще силы, чтобы играть в бесконечные клоны real-time стратегий, но думаю, что **Dark Reign** при всех его недостатках все же достаточно оригинален, чтобы его попробовать.

По игровому процессу игра почти идентична C&C, однако в ней имеется ряд существенных отличий от стратегий первого поколения, какими являются классические Command&Conquer и WarCraft II. Это, например, очень продвинутый «fog of war», почти полностью изменяющий тактику сражений на пересеченной местности, и псевдотрехмерный ландшафт, на котором лес - это действительно лес, не сплошная непроницаемая стена елок и не просто зеленая поверхность под ногами солдат, а ландшафт, непроходимый для большинства танков и почти прозрачный для пехоты. Один только этот момент в корне изменяет стратегию игры. Еще большее разнообразие вносит та военная техника, которую используют стороны.

Необходимо отметить, что юниты придуманы с очень большой фантазией, особенно имперские. Полагаю, именно ваш боевой арсенал – это тот момент, о котором стоит рассказать подробнее, так как он является не только самой главной отличительной чертой самой игры, но и важнейшим элементом собственно стратегии **Dark Reign.** Воздержусь от стандартных фраз о том, что необходимо беречь харвестер (здесь он называется Freighter), что необходимо при атаках комбинировать пехоту с бронетехникой, что очень хорошо разведывать территорию, что противника надо атаковать, что база нуждается в защите. Все эти советы считаются в принципе совершенно обычными и подходят если не ко всем, то к 90% стратегий в реальном времени. **Dark Reign** – как раз находится в основной массе, в пределах этих девяноста процентов. Все ваши стандартные тактики и маневры, оставшиеся в памяти после Red Alert, WarCraft II или других игр этого жанра, вы можете смело использовать и в этой стратегии, однако советую все же обратить больше внимания на разведку и многократное «прочесывание» лесов в поисках притаившихся в них противников. Далее я предлагаю вам описание всех юнитов, встречающихся в игре, с некоторыми советами относительно каждого из них.

Существует две противоборствующие стороны, которые для удобства назовем имперскими силами и силами повстанческими, хотя на деле это, конечно, не совсем верно. Военные силы повстанцев (Freedom Guard) основаны, в основном, на живых организмах (это касается пехоты), в то время как у имперских (Imperium) сил почти все юниты являются роботами или всяческими сложными техническими средствами. Несмотря



на то что силы противников очень хорошо сбалансированы и почти равны, юниты повстанцев несколько слабее. Зато их войска очень сильны в маскировке: практически все солдаты, да и некоторые танки тоже, способны спрятаться в какой-нибудь лесной чаще, а то и просто закопаться в землю, и пока этого сами не пожелают, противнику на глаза не покажутся.

Первые четыре типа юнитов доступны как для имперских сил, так и для повстанческих. Это совершенно безобидные гражданские технические приспособления, на которых тем не менее держится все хозяйство.



Construction Rig. Это ваши пеоны, отстраивающие всю базу. Интересно то, что они при постройке зданий сами как бы врастают в свои сооружения и до самого разрушения конструкции остаются внутри. Так что будьте готовы – для каждой постройки необходим один Construction Rig. Вполне естественно, что броня у этого чуда техники не слишком крепка, так что нужно его очень беречь.



Freighter. А это ваш харвестер. Обладает значительно более прочной броней, чем Construction Rig, что позволяет ему не бояться атаки, например, одного случайного вражеского пехотинца. Способен собирать воду и кристаллы, которые затем можно превратить в живые деньги. Кристаллы перерабатываются на фабрике сразу, если же вы хотите получить деньги за воду, то необходимо побеспокоиться самому и продать некоторое ее количество.



Hover Freighter. Эта штука со временем заменит вам обычный Freighter, так как обладает значительно большими возможностями, чем первая модель. Единственный параметр, с которым у Hover Freighter дела обстоят хуже, это броня, которая почти на треть слабее. Зато новый вариант умеет парить над землей и перелетать через небольшие препятствия. Более того, он обладает некоторым вооружением, маленькой лазерной пушкой, и поэтому не совсем беззащитен. Стоит же чудо техники в полтора раза дороже, чем обычный Freighter.



Contaminator. Данный юнит при умелом использовании, несмотря на полное отсутствие вооружения, может принести противнику немалый урон. Так как один из важнейших видов ресурсов в игре - вода, то вполне очевидно, что вода эта может быть питьевой или как у нас из-под крана. Так вот, Contaminator чистейшую озерную водичку способен свести до уровня водопроводной и даже (подумать только!) еще ниже. А врагу придется искать другой источник важного сырья.

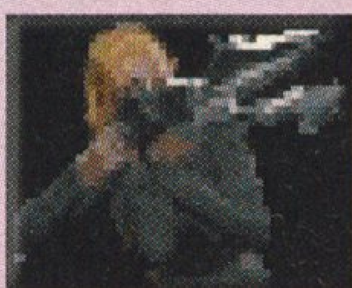
Военные юниты:
Freedom Guard



Raider. Дешевый слабый обыкновенный солдат. На вооружении лазерная винтовка. Способен неплохо проявлять себя в боях с пехотой, аналогичной ему, однако перед техникой почти бессилен, опасен разве что в очень больших количествах, впрочем, в меньших он и не появляется.



Mercenary. Вдвое дороже обыкновенного солдата, чуть сильнее, и зато уже с пулеметом. Достаточно приличный, на многое способный юнит. Лучше всего подходит для уничтожения скоплений пехоты, но танки от него также могут очень сильно пострадать. Если правильно обращаться с его пулеметом, то результаты могут превзойти все возможные ожидания.



Sniper. Дорогой элитный юнит с очень хорошим оружием. Снайперская винтовка способна уничтожать солдат противника на таком расстоянии, на котором они еще даже не видят источника выстрела. Снайпер лучше всего подходит для нанесения точечных ударов по зазевавшейся пехоте врага. Также хорош для разведки. Высокая стоимость не позволяет сделать его главным оружием, к тому же против танков снайпер бессилен.



Scout. Этот товарищ лучше всех остальных пригоден для разведки, особенно на территории противника, так как способен пробираться незамеченным в самые укромные уголки его территории. Но вот если он будет замечен, шансов выстоять немного. Маленький джеймсбондовский пистолетик не лучший ответ на пулеметный огонь.



Saboteur. Стоит еще дороже, чем Sniper. Этот юнит годится для совершения мелких и крупных диверсий в стане врага. Используется тогда, когда у вас еще пока нет сил, чтобы разнести базу противника на кусочки, но уже достаточно их, чтобы пытаться предпринимать какие-то действия для атаки. Saboteur может заложить в здание взрывчатку и, соответственно, взорвать его. Так как здания в Dark Reign очень крепкие (для разрушения требуется никак не меньше минуты даже с огромной армией), то Saboteur может оказаться крайне полезен.



Medic. Человек- медицинский пункт. Он будет лечить ваших несчастных солдат на поле боя. Является точной копией оного юнита из Red Alert. Никаких особенных способностей, кроме лечения, не проявляет, поэтому требует защиты и нежного обращения. Себя сам лечить не может, поэтому вполне разумным представляется направить на позиции двух докторишек, чтобы те время от времени подлатывали друг другу старые и новые раны.



Mechanic. Старый, усатый, небритый, вечно пьяный дядька, который по идее является ремонтником. На самом деле этот друг техники может прямо на поле боя слегка починить вашу технику, подлатать ей дыры. Очень полезен в том случае, если ваши силы ограничены, и счет идет на каждый танк. В любом другом случае он не оправдывает себя, так как может погибнуть от любого шального выстрела, а держать его в стороне от боя нет смысла.



Martyr. Помимо японских ролевушек, в Японии имелись еще и камикадзе, и один из них, похоже, дожил до двадцать седьмого века. Очень полезный и подлый юнит. Может разнести полбазы за считанные секунды, но при этом погибает сам. Единственная проблема - как его доставить в центр базы, чтобы он уничтожил все важнейшие постройки. Можно попробовать прорваться через оборону на каком-нибудь транспорте, однако в таком случае ваши расходы значительно увеличатся.



Infiltrator. Очень-очень полезный юнит. Когда играешь за одну из сторон, все время кажется, что противник обладает значительно лучшим вооружением. Теперь это можно проверить, с помощью этого солдата. Необходимо только пробраться на вражескую фабрику и стибрить чертежи военной техники. Нет ничего проще. Но это будет стоить вам немалую сумму. Даже если операция удастся с первого раза, чертежи танка влетят вам в тысячу условных валютных единиц (обычный солдат стоит 150). А шансы на то, что все получится с первого раза, очень невелики. Когда вы похищаете технологию, на базе противника звучит сирена, так что у него есть все шансы поймать вашего сотрудника.



Spider Byke. Этот четырехколесный мотоцикл стал чем-то вроде символа игры, появляясь на многих рекламных материалах. Многие думали, что он является чуть ли не главным суперюнитом. На самом же деле это самый легкий из всех видов боевой техники. Его броня приблизительно такая же, как у полутора солдат. Стоимость очень небольшая, зато скорость весьма впечатляет. Вооружен двумя пулеметами. Очень хорошо подходит для разведки местности. В случае, если он будет атакован, всегда сможет быстро удрать. Также обладает весьма большими способностями по передвижению по сильно пересеченной местности. Его можно использовать практически как угодно, а особенно хорош Spider Byke оказывается против вражеской тяжелой техники (разумеется, не один на один).



R.A.T. Несмотря на странное название, этот юнит является всего-навсего транспортным средством для пехоты. Может вместить до пяти человек. Достаточно быстр, но беззащитен перед танками противника, почти всегда требует сопровождения. Эта железяка способна маскироваться под местность, по которой проезжает. И несмотря на то что вы будете видеть ее превосходно, враг сможет разглядеть ее только, если столкнется лоб в лоб.



Skirmish Tank. Базовый танк сил повстанцев. Достаточно легкий и маневренный, вооружен высокоскоростными ракетами. Несмотря на все преимущества, его огневой мощи не хватает, чтобы справиться с тяжелой техникой Империи, такой, как Plasma Tank. Очень хорошо может прикрывать конвои, ввиду высоких скоростных характеристик.



Tank Hunter Tank. Еще одна вариация на тему Red Alert. Помните любимые Tesla Coil и не менее обожаемые Tesla Tank из Counterstrike? «Охотник на танки» также использует электрическую энергию, чтобы уничтожать противника. Слегка неуклюжий, но сильный танк может за себя постоять.



Phase Tank. Отличительной особенностью этого вида танка является его способность укрываться от атаки. В некотором смысле его можно даже назвать

невидимкой. Обладая хорошим вооружением и достаточно крепкой броней, этот вид техники может доставить немало неприятностей противнику. Благодаря новейшей технологии, танк при желании может слегка закопаться в землю, делаясь недоступным для вражеских юнитов. Единственная проблема состоит в том, что стрелять в таком положении он не способен, а чтобы появиться обратно на поверхности, требуется некоторое время.



Flak Jack. Под этим забавным названием скрываются силы ПВО. У повстанцев эти силы заключаются в маленьком юните, вооруженном ракетами типа земля-воздух, способными очень легко расправиться с воздушными юнитами.



Triple RailHover Tank. Танк этот настолько тяжел, что будь у него гусеницы, они его бы не выдержали, поэтому пришлось его создателям прибегнуть к помощи антигравитации. Отсюда и его неспособность вползать на возвышенности. Танк этот является некоей бродячей крепостью с тремя достаточно дальнобойными пушками. Броня самая крепкая среди всех повстанческих юнитов. Очень дорог, но стоит своих денег. Хорошо подходит для крупномасштабных наступлений, в сочетании с 10-15 своими собратьями может превратить в ничто целую армию противника.



Hellstorm Artillery. Дальнобойная мощная пушка. Лучше всего подходит для уничтожения орудийных башен и для обороны собственной базы. Она может спокойно находиться в самом центре вашей базы и стрелять по наступающим силам противника. Как водится в стратегических играх, не способна поражать цель, находящуюся меньше, чем в четырех квадратах от нее.



OutRider. Представитель военно-воздушных сил. Маленький и верткий аналог вертолета, вооруженный ракетными зарядами. Больше всего неприятностей может принести, когда заявится большой компанией.



Sky Byke. Вдвое слабее и вдвое дешевле, чем OutRider. Вооружен лишь лазером, к тому же не может эффективно противостоять ПВО.



ShockWave Emitter. Эта вещица представляет из себя нечто совершенно выдающееся. Несмотря на ужасную дороговизну, ее действительно стоит попробовать. Генерирует вокруг себя мощный энергетический поток и рассылает разрушительную волну во все стороны. Будучи применена около базы противника, способна ее значительно повредить. Будучи применена около вашей базы, может ее вообще разрушить (смотрите, не перепутайте базы).



Имперские войска



Exterminator. Полезный робот, способный обнаруживать и уничтожать спрятавшуюся технику повстанцев. Достаточно слаб и скорее годится исключительно для обнаружения этой техники.



Guardian. Самый обыкновенный солдат-робот. Туп, слаб, прожорлив. Вариант Raider'а.



Bion. Стандартный робот с несколько улучшенным оружием. Работает против пехоты. Вариант Mercenary.



Infiltrator (полный аналог юнита у повстанцев)



Scout Runner. Маленький базовый танк империи. Предназначен в основном для выслеживания и отлавливания пехоты. Способен также с некоторым успехом противостоять танкам, но в этом случае шансы его не слишком велики. Как и большая часть имперской военной техники, танк собран на воздушной антигравитационной подушке, поэтому способен преодолевать водные преграды и болота, но не способен заезжать на холмы.



Amper. «Доктор» от имперских сил. Вооружен дротиками с ядом, который высасывает силы из солдат повстанцев. Создатели игры правильно поступили, что не стали давать докторов роботам. Зачем, спрашивается, доктора безмозглым железякам?



Invader. Транспортное средство так же, как и у повстанцев вмещает до пяти роботов.



Plasma Tank. Основное вооружение сил Империи. Сильный и быстрый танк по очень невысокой стоимости - вот формула успеха имперских сил. Обладает хорошей броней и отличным плазменным оружием. Способен уничтожить один на один практически любой танк повстанцев.



Recon Drone. Полезный маленький робот с очень хорошим зрением. Расставьте их на некотором расстоянии со всех сторон вашей базы и можете быть уверены, что неожиданной атаки не последует.



Shredder. По-моему, самый оригинальный юнит во всей игре. Танк, предназначенный для массового уничтожения пехоты, для которого снабжен чем-то вроде циркулярной пилы на высоте полуметра от поверхности земли. Танк-газонокосилка легко уничтожает любые виды пехоты, ему достаточно лишь близко подойти. К сожалению, консервные банки этот танк открывать не любит, поэтому против тяжелой техники бессилен.



M.A.D. очередное буквенное сочетание опять-таки обозначает систему ПВО, только теперь имперского образца. На этот раз, правда, наличие маскировочной функции заменено на не менее полезное наличие оружия, пусть даже самого примитивного. С лазерной пушкой как-то спокойнее.



Tachion Tank. Большой монстр. Очень мощный и дорогой, аналог самого родного автору юнита – Devastator Харконеннов из Dune II. Если возникнет опасность, всегда можно заставить танк самоуничтожиться, вместе с парой-тройкой рядом стоящих зданий и танков противника.



S.C.A.R.B. Расшифровать сложно, а понять легко. Это еще один имперский аналог, на сей раз артиллерии. Все достоинства и недостатки на месте.



CyClone. Маленькая летучая смерть с нейтронной пушкой. Способна прекрасно атаковать как наземные, так и воздушные обьекты. Единственный недостаток заключается в том, что орудия CyClone нуждаются в довольно длительной перезарядке.



Sky Fortress. Большая летучая смерть с гигантской плазменной установкой, такой больше ни у кого нет. Может устроить Очень Крупные Неприятности. Парит в воздухе и очень долго перезаряжается.



Hostage Tanker. Крайне забавный юнит, который сам ничего не уничтожает и ни во что не стреляет. Зато он отлавливает солдат пехоты противника, прикрепляет им на спины бомбы с часовым механизмом и отправляет солдатиков домой, на их собственную базу, где всех остальных их собратьев ждет большой сюрприз.

Ну вот, пожалуй, и все, что касается военного оснащения сторон. Надеюсь, что моя информация хоть как-то помогла вам справиться с **Dark Reign.** Думаю, что в одном из следующих номеров мы вернемся к этой игрушке, чтобы поделиться еще некоторыми мыслями относительно тактики ее прохождения.

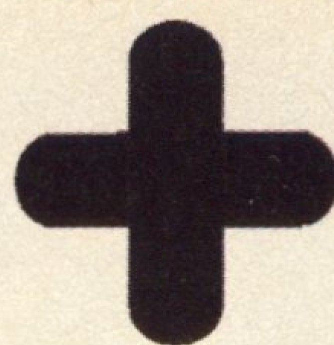




n*

Количество розничных точек, управляемых этой системой, может достигать трех десятков.

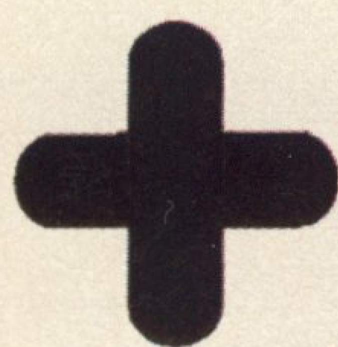




На каждом рабочем месте продавца, кладовщика, товароведа внедрена система штрихового кодирования.



Система обеспечивает полный контроль за движением безналичных и наличных денег.





Кассовый аппарат отделен от системы учета, что позволяет сэкономить до $5000 с каждого терминала.



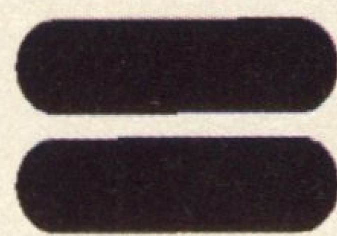


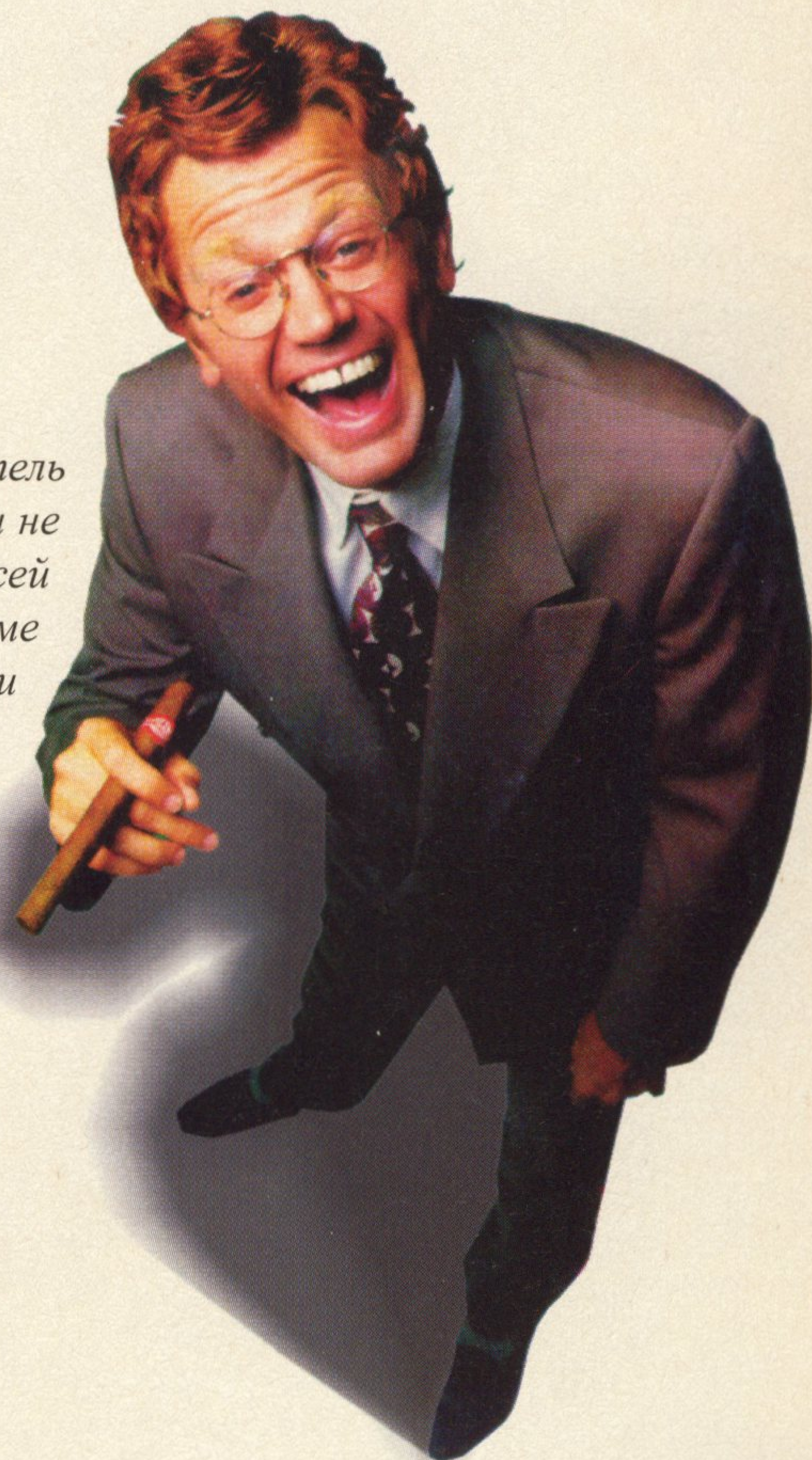
Рабочие терминалы сотрудников основаны на базе недорогих персональных компьютеров.





Обмен данными с центральным сервером может осуществляться посредством локальной сети, модема или через Интернет.





Руководитель предприятия, где бы он не находился, обладает всей информацией в режиме реального времени и полностью контролирует ситуацию.

Оптима 4 – система программных средств для управления компанией, занимающейся розничной и оптовой торговлей, имеющей разветвленную сеть магазинов, отдаленных офисов и складов. Система прошла полное тестирование и успешно работает на предприятиях и в филиалах в разных городах России и за рубежом.

● При правильной организации работы существенное снижение товарных запасов (на 20%-60%). ● Уменьшение количества людей осуществляющих заказы до 1-2 человек. ● Строгий контроль всех аспектов товарной и финансовой деятельности фирмы. ● Оперативная информация о всех операциях (товарных и финансовых) во всех филиалах фирмы независимо от местоположения (районы, города, страны), задержка до 10 мин. ● Оперативная информация о продажах в магазинах. ● Все операции документируются (нельзя изменить сумму на счете, товар в узле, цену без сопроводительного документа). ● Легко настраиваемая отчетность. ● Простая работа с большим количеством наименований (до 10 000). ● Различные уровни доступа пользователей к данным. ● Отсутствие необходимости закрывать магазин на инвентаризацию и учет. ● Дешевизна консольных компьютеров по сравнению с POS-терминалами (IPC – 10000$, наш вариант: касса 400$, компьютер 700$, сканер 200$). ● Для обмена данными между филиалами достаточно обычной телефонной линии. Возможность использования мобильной связи. ● При обмене данные шифруются.

Optima IV

Тел.: (095) 290-7612, факс: (095) 125-0211,
e-mail: common@gameland.ru
Internet site: http://www.gameland.ru/optima4

Владимир ПРЫГИН

Beasts & Bumpkins

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ



«Все хорошо, все в деревне хорошо, в деревне все нормально...»
Сектор Газа.

Дословно Context 3.0 переводит название так: Твари и мужланы. Вот уж насчет первых – не знаю, а вторых в игре предостаточно. Но минутку, изменим ход наших мыслей. Бывали когда-нибудь в деревне? Нет? Ну, Сектор Газа-то, наверное, слышали? Опять нет? Ну, а в общих чертах представляете, каково на селе целину поднимать, своими, можно сказать, голыми мозолистыми руками, а также другими частями тела (упомянуты здесь не случайно)? Если нет – не беда, в этой игре вам как раз предоставляется возможность насладиться в полной мере деревенской романтикой: нужно, чтобы дети водились, коровы доились, пшеница колосилась и молоко не убегало. Причем в деревню вас засылают не отдохнуть жалкие недельки летом, и не на сбор картофеля, а по полной программе, с попеременной сменой времен года (зима, весна, лето, осень – кто не помнит) на несколько долгих лет – сколько продержитесь. Вам надо управлять всем этим раем в шалаше, мудро руководить селянами, проводить в жизнь собственную экономическую политику (если таковой можно назвать регулирование цен на пшеницу, молоко и яйца), регулировать проблемы «отцов и детей» и «преступления и наказания», а в придачу вам – необходимость обороны от непрошеного зверья, вроде волков, ос и шершней размером с хорошую корову. (Кстати, все коровы в игре доибельны и используются для получения молока.)

Трепещите, феминистки, вы попадаете в сугубо патриархальное общество, где на хрупкие плечи мужланок – жен мужланов – ложится все домашнее хозяйство, ни о какой карьере и образовании и думать не положено – это привилегия мужчин. Мужчины и строят, и обучаются новым профессиям, вступая в соответствующие гильдии, и воюют, кстати, тоже. Каждая пара предпочитает жить в отдельной хижине со всеми удобствами. Если таковые имеются, то ваше селение будет периодически пополняться новыми маленькими мужланами и мужланками, в то время как их родители будут стареть, брюзжать и, пожив вволю, умирать на своей же грядке. Сам акт зачатия (уж простите мне мою прямоту, но на этой маленькой детали зиждется благополучие вашей большой деревни) авторы игры и селяне их устами благоразумно называют словом «Нуки!», но просвещенного читателя-то не так уж просто ввести в заблуждение! Он-то (просвещенный читатель) знает, что под этим подразумевается. Предостережение особо просвещенным, уже побежавшим запускать игру: акт «Нуки» обычно происходит ночью, когда, как известно, ничего не видно, и сопровождается удовлетворенным возгласом мужчины, который заблаговременно столь удачно пригласил на сеновал селянку (для любви большой и чистой, свободной от уз кузнеца), за которым следует крик новорожденного, а на утро на крыльце появляется маленькая кроватка.

Отпечатанный manual игры преподносится как некий сгусток мудрости, переданный вам праотцами для облегчения вашей участи (а может ваших детей и внуков) при прохождении игры. Вам надо, умело управляя своим народом, суметь победить короля Ролланда и воцариться навеки в Локидоре, королевстве Милдью. Суммарная мудрость праотцов и автора по тактике игры приводится ниже.

Тактика

Итак, **проблема номер один:** выживание в тяжелых деревенских условиях, продолжение рода. Выживать можно и в горе, и в радости, в горе – смерть наступает быстрее, в радости – крестьяне живут дольше. Когда крестьяне радуются, то и работа спорится, а недовольные – бездельничают, заболевают и умирают. Так и вспоминается: «Ill subjects often become dead subjects», Мануаль, с.5, 5-я строчка снизу. Кроме того, почему-то вспоминается параноидальный мальчик из «Детсадовского полицейского», который каждую фразу заканчивал так: «... заболел и умер». Так что болеть никак нельзя. Все население деревни сидит на следующей диете (поэтому все мужланки стройные и красивые – девушки, записывайте): молоко (получается доением коров), хлеб (изготавливается из собранной пшеницы), яйца (курятник под боком), грибы (растут в лесах), сидр (настаивают на яблоках) и иногда вода. Не забывайте строить хижины через равные промежутки времени – это обеспечит вам прирост населения. Отсутствие женщин детородного возраста вызывает медленную смерть вашей деревни.

Проблема номер два: деньги, или, вернее, их отсутствие. По крайней мере, в этой части жизнь в деревне выглядит весьма похожей на нашу с вами. Деньги нужны для то-



го, чтобы строить и расширяться, а, следовательно, плодиться. Основными источниками денег являются: сбор урожая (сбор пшеницы, яиц и т.п.), продажа произведенных из собранного урожая продуктов населению, найденные сокровища, налоги. В поисках сокровищ достаточно посетить ближайшие луга – там наверняка найдете золотой кубок. Несите его к флагу в деревне и наблюдайте прирост денежных средств. Если по пути крестьянин, не дай Бог, отправится в мир иной, то кубок останется на этом месте и может быть снова найден. Для эффективного управления финансами к вашим услугам целый набор статистики в виде графиков, на которых наглядно отображается текущее положение дел на селе: сколько мужчин, сколько детей, сколько радостных, сколько больных – можно продолжать до некоторого конечного числа параметров. Цены на всю продукцию регулируются соответствующими ползунками, а в результате можно наглядно наблюдать на графике увеселение и прирост или массовую депрессию граждан (остается только провести референдум). Помните, что чем дешевле товар, тем веселее на селе – халяву пока никто не отменял, но и сами не останьтесь в протертых портах. Нужно некоторое оптимальное значение цены. Пока деревня маленькая – цены можно держать пониже, когда же она превратится в большое поселение – цены можно и приподнять.

Проблема номер три: пища. Для развития деревни нужно обеспечить необходимое количество продовольствия. Первое время вам хватит и нескольких курятников (цыплят по осени считают), но затем придется подумать о молоке и о пшенице. Пшеницу нужно сажать весной и собирать осенью. Если не успеть – зимой все погибнет. Пшеница – одноразовый саженец (в отличие от курятника). Посеешь, пожнешь и... надо сажать заново. Бригада крестьян быстро справится с работой и обеспечит деревню хлебом на зиму. Коровы беспорядочно попадаются на окрестных лугах, сами по себе. Первым делом корову надо оприходовать – повесить на ее шею колокольчик. Для этого выберите любого жителя и ткните на корову – крестьянин пойдет и повесит на нее колокольчик. После этого корова будет ходить за крестьянином-хозяином до тех пор, пока вы не кликнете корову и она не издаст сладкое «Му» свободы. Таким образом, можно отвести корову в более безопасное место, например на огороженное пастбище. Доить коров на огороженной территории – одно удовольствие, никто никуда не разбегается и волки тоже не страшны. Кроме того, Стадо коров в загоне доится более эффективно и дает больше молока. Старайтесь располагать огороженные пастбища недалеко от Фермы – крестьянам будет легче бегать туда-сюда. Однако коровы подвержены особому коровьему заболеванию, почище бешенства: они чихают и взрываются. Если заболеет одна корсва – болезнь моментально распространяется на все стадо, подобно огню в загоревшемся спичечном коробке (кто не знает и пользуется зажигалкой – это такая м-а-ленькая коробочка, в которой лежит много спичек). Поэтому, для того чтобы в один прекрасный день не потерять почти все поголовье коров (как было в Великобритании), рекомендуется большие стада разводить по нескольким загонам. Кроме того, возможны естественные катастрофы: пожары, эпидемии гриппа и чумы среди крестьян. Что такое мужлан без сидра (пива, водки, пепси... ненужное вычеркнуть)? Да не мужлан это вовсе. Так что для полного счастья придется высаживать яблоневые сады, а собранные и переработанные плоды пускать на производство согревающего напитка. Кроме того, можно дополнительно собирать грибы. Есть их можно (появляется маленький роток с ноготок и можно наблюдать рост здоровья), но только некоторые – один раз. Пробуйте, ощутимого влияния на здоровье собственно игрока замечено не было.



Проблема номер четыре: непрошеное зверье. В лесах на вас норовят напасть волки, но это их вотчина, их бояться – в лес не ходить, но вот на вашу деревню норовят напасть гигантские осы-шершни, жалящие все подряд. Одна такая оса может легко уничтожить полдеревни и стада коров. Поэтому заблаговременно поборитесь с ней при первом приближении. Группа крестьян, женщин и мальчишек с рогатками управятся. Эффективны и воины с булавами, но для этого они должны подойти вплотную. Можно также организованно сходить в лес и уничтожить логово зверя, чтобы он больше не докучал. Строители в подобных битвах замечены не были. В Мануале также сказано, что зверье в первую очередь старается сожрать женщин и детей – мясо нежнее, да и прирост населения вашей деревни снижает. Нападение на чужака – интуитивное. Сначала надо выбрать группу крестьян и затем ткнуть в непрошеного гостя - мелькнут скрещенные мечи. Кроме того, в игре встречаются Зомби, Демоны и еще достаточно нечисти, для того чтобы вашим заклинаниям нашлось применение.

Графика

Об этом чем меньше писать, тем лучше. Поддерживаются Hires режимы, но вся графика – рисованная и возвращает играющих, наверное, года на полтора-два назад. Ваших крестьян можно с трудом разобрать, но в основном для этого приходится ждать всплывающей подсказки или того момента, когда крестьянин сам подаст голос.

Управление

В целом – интуитивное. Скролить экран можно как простым перемещением мыши, так и удерживая нажатой правую клавишу мыши. Статистика и графики скорее отвлекают, чем помогают. Немного раздражает выпадающая снизу (по типу Hexen 2) Панель Строений, которая норовит вылезти при любой попытке проскроллировать экран вниз. Кроме того, разнообразные и смешные звуки надоедают быстрее, чем могло показаться на первый взгляд, особенно,





когда деревня немного подрастет, – их становится просто слишком много. Утомляет мгновенная смена дня и ночи и времен года. Могли бы сделать интервалы побольше и плавные переходы: утро-день-вечер-ночь и зима – все тает – весна – опадают листья – осень – деревья снова голые – зима. Претендуют же на жанр real-time стратегии, так почему бы не поработать подольше и не сделать игру более удобной и интересной. Также есть возможность присваивать группам крестьян номера **(<Ctrl> + <0>-<9>)** и затем быстро обращаться к ним по этому номеру **(<Shft> + <0>-<9>).** Можно и разгромить ненужный, мешающий объект или труп имеющимися в наличие крестьянами **(<Ctrl> + Left Click).**

Люди

Если крестьянин находится в добром здравии и в согласии со своей душой, то он просто не может сидеть без дела – рвется выполнять любую попадающуюся работу. Работа выполняется в порядке, установленном приоритетами (квадратики в правом верхнем углу). Приоритеты устанавливаются индивидуально или для группы кликом на соответствующей пиктограмме. Возможные направления деятельности, одно из которых можно сделать приоритетным: сбор яблок, сбор пшеницы, строительство, ремонт, защита, замереть. В таблице приводится список ваших основных подопечных и их функции.

Строения

Для того, чтобы что-то построить нужно подвести курсор мыши к полоске у нижней границы экрана – выпадет панель строений. Бригада рабочих строителей закончит постройку гораздо быстрее одного крестьянина. Во время строительства на поле сначала появляется тренога для распилки бревен, и только затем здание или забор постепенно строится. В разнообразных Гильдиях ваших крестьян обучат полезным профессиям (не бесплатно, разумеется). В одной Гильдии может одновременно состоять 6 специалистов. Поэтому в больших деревнях необходимо строить несколько Гильдий одного типа. Исключением являются Рыцари, которые являются единственными, кто может выучиться на всадника. Специалиста можно обратно превратить в крестьянина, щелкнув на Гильдии, в которой он состоит.

Ход игры

По ходу игры вам постоянно выдают подсказки-письма: «Пора, мол, строить это» или «неплохо было бы сходить туда». Читайте письма в панели писем, следуйте им и не заблудитесь. Для начала можно построить несколько курятников, затем хижины, затем поискать коров поблизости. Потом настанет очередь Гильдии Строителей. Посадите пшеницу весной и соберите урожай осенью, до зимы. Постройте Пекарню и Ферму. Загоните стадо в загон. Периодически стройте новые хижины и следите за тем, чтобы урожай убирался вовремя. Разумно регулируйте цены – вот, пожалуй, и все советы для того чтобы начать играть.

Счастливых вам завоеваний и бесконечного числа детей, дабы смог наконец в королевстве Милдью воцариться истинно справедливый монарх-батюшка или матушка – кому как удобнее.



СТРОЕНИЯ

Название	Функция	Количество полей
Chicken Coop (Курятник-инкубатор)	До того как вы сможете производить хлеб и молоко, все население будет «сидеть на яйцах», так что постройте их достаточно	1
Peasant Hut (Хижина)	Жилище крестьян, одна хижина - одна семья. Ночью при луне в ней происходит акт «Нуки». Если хижин недостаточно - население быстро вымрет	9
Builder's Guild (Гильдия Строителей)	Здесь крестьянина обучат навыкам строительства - он будет работать эффективнее, но утратит некоторые социальные функции	9
Bakery (Пекарня)	Здесь собранная пшеница перерабатывается и из нее делается хлеб, который затем продается населению	12
Farm (Ферма)	Надоенное молоко помещается в стеклотару и продается населению	25
Wheat (Пшеница)	Саженцы пшеницы, которые следует сажать весной и собирать урожай осенью	1
Fence (Забор)	Ограждение, преимущественно для коров, чтобы не разбредались, - будет проще доить. Также препятствует проникновению в деревню всяких тварей. Можно огородить и всю деревню или ее часть	1
Gate (Ворота в заборе)	Ворота как ворота. Крестьяне сами открывают и закрывают их, а коров надо выпускать на выгул вручную	1
Footman's Guild (Гильдия Footman-ов)	Здесь крестьян обучают боевому ремеслу владения булавой	9
Well (Колодец)	Обеспечивает запасы воды для деревни (дает больше воды, чем естественный источник)	9
Wizards Guild (Гильдия Магов)	Иногда для выполнения миссии требуется как раз магия. Здесь крестьян обучат этому нехитрому ремеслу	9
Town Hall (Мэрия)	Здесь учат на Сборщика налогов.	25
Prison (Тюрьма)	Здесь держат недовольных проводимой вами политикой. В народе ходят слухи о зверствах и пытках в тюрьме и вас боятся. Крестьянина выучат здесь на Стражника	9
Archer's Guild (Гильдия Лучников)	Здесь обучают на Лучника, столь необходимого в дальнем бою и при осадах. Перо к шляпе прилагается	9
Minstrel's Guild (Гильдия Шутов)	Академия Шутов гороховых. Шуты-скоморохи веселят народ и способствуют стабильности на селе (курс $ не падает и т.п.)	9
Knight's Guild (Гильдия Рыцарей)	Учат на рыцарей, чем-то неуловимо напоминающих носорогов.	19
Stables (Конюшня)	Здесь Рыцарь, пожелавший стать Всадником, может найти себе верного спутника - свою лошадь	9
Church (Церковь)	Духовная семинария. Выпускник - батюшка	24
Look-Out-Tower (Дозорная башня)	Позволяет заблаговременно предупреждать об опасности, исходящей из недружелюбных окрестностей	1
Brewery (Винный Завод)	Здесь яблоки, произраставшие в саду, перерабатываются и получается сидр. Сидр уменьшает жажду населения и повышает уровень счастья в крови у мужланов и мужланок.	9

ГЕРОИ

	Люди	Функция
	**Male peasants (крестьяне-мужланы)**	Строят здания, собирают пшеницу и яблоки, дерутся, могут быть обучены одной из профессий при вступлении в гильдию
	**Female peasants (селянки)**	Доят коров, собирают пшеницу и яблоки, дерутся, НЕ могут вступить в гильдию и обучиться новой профессии
	**Girls and Boys (мальчишки и девчонки)**	Энергичные исследователи окружающей местности, но могут стать легкой добычей волков
	**Builders (строители)**	Одна из профессий, которой можно обучать крестьян-мужланов в здании Гильдии Строителей, строит в два раза быстрее обычного крестьянина, чинит здания, но утрачивает некоторые социальные функции
	**Old Men and Old Women (старичье)**	Передвигаются с клюками в два раза медленнее, могут приглядывать за коровами, но в целом – бесполезны
	**Footmen (булавист, дубинщик)**	Выпускник Гильдии Footman-ов, основная военная единица на младших уровнях, оружие – булава
	**Wizard (маг)**	Полезен. При выборе Мага появляется «Колесо заклятий». Затем можно выбрать заклятье и указать место на поле, где вы хотите его применить. Сила воздействия слабеет с расстоянием. Изначально маг знает только одно заклятье, но по ходу игры можно найти но вые. Скорость регенерации его волшебной силы (маны) напрямую зависит от общего настроения на селе. Чем веселее - тем быстрее. Если на мага злостно нападут – он убежит, в ближнем бою он бесполезен
	**Priest (батюшка)**	Занимается захоронением разложившихся трупов, может тушить огонь и даже лечить некоторые болезни Как и у Мага, у батюшки есть свое «Колесо», действующее аналогично
	**Pikeman (стражник)**	Следит за порядком в городе, ловит преступников, если расставить стражников в ключевых точках села, то можно снизить уровень преступности
	**Archer (лучник)**	Может стрелять издалека и из-за преград. Очень полезен в битвах и при осаде
	**Tax Collector (сборщик налогов)**	Автоматически собирает налоги с населения. Есть ли неплательщики – не сообщается. Наиболее ненавистный персонаж ваших селян. Душить население непомерными налогами не рекомендуется – установите приемлемую величину сбора.
	**Knight (рыцарь)**	Тяжело вооружен, смертельно опасен в бою, склонен к проявлению излишнего героизма
	**Cavalier (всадник)**	Один из лучших воинов вашего села. Всадником может стать только Рыцарь, когда, будучи отправлен в конюшню, свяжет себя нерушимыми узами с одним экземпляром лошади.
	**Minstrel (менестрель, шут)**	Поднимает уровень эмоционального счастья населения, будучи помещен в одно из мест скопления народа
	**Flagman (агент)**	Появляется только в старших миссиях. Может захватывать здания врагов.



Сергей ОВЧИННИКОВ

FINAL FANTASY VII

В прошлом номере мы уже рассказали вам об основных моментах в тактике прохождения этой великолепной игры. Конечно же, обо всем поведать было просто невозможно, и даже основные моменты прохождения игры были представлены выборочно, упомянуты лишь в связи с какими-либо особо сложными загадками **Final Fantasy 7.** Во второй части наших советов мы постараемся не возвращаться более к сюжетной линии и собственно к игровым моментам, а сосредоточимся на более полном описании скрытых секретных эпизодов игры, а также приведем полный список материи с указанием мест и способов, где подобную материю можно приобрести. Все это вполне может стать для вас основанием еще разочек-другой пройти игру, теперь уже с новой, не найденной ранее магией и секретными персонажами.

Доступная материя в **FF7** подразделяется на четыре основных вида по способу применения и методу действия. Зеленая материя - чистая магия. В список «зеленых» заклинаний входят всевозможные воздействия на врагов или на героев, не носящие предметного характера. Это всяческие молнии, холодные ледовые заклинания, лечащая магия и так далее.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Fire (доступны практически с самого начала игры)
Ice
Lightning
Restore – Реактор #1
Fire – 7-й сектор, магазин
Poison – 67-й этаж Shinra Corp.
Earth – Магазин в Kalm
Heal – Магазин в Kalm
Revive – Магазин в Junon
Seal – Магазин в Junon
Transform – Mt. Corel
Mystify – Магазин в Gongaga
Time – Магазин в Gongaga
Gravity – Пещера Gi
Destruct – От Sepheroth в Shinra Mansion
Barrier – Магазин в Rocket Town
Exit – Магазин в Rocket Town
Comet – Forgotten City
Full Cure – Спрятана в магазине Cosmo Canyon
Contain – Белый Chocobo в Mideel
Ultima – North Corel (доступна после остановки поезда)
Shield – Last Dungeon
Master Magic – Cosmo Canyon

Желтая материя – командная. Делает доступными некоторые умения героев. Различные проявления желтой материи могут помочь герою заполучить какой-либо предмет, находящийся у врага (Steal), выяснить его магические и физические характеристики (Sense), применить против него его собственные особые приемы (Enemy Skill) и многое другое.

Steal – Midgar Sewers
Sense – Игровая площадка в шестом секторе
Enemy Skill – 68-й этаж в Shinra Corp.
Throw – Вербовка Yuffie
Manipulate – Вербовка Cait Sith
Deathblow – Gongaga Reactor с черного хода
Morph – Temple of the Ancients
Double Cut – Sunken Shinra Air Ship
X – Summon – Необходимо получить 64,000 BP на Battle Square а парке Gold Saucer
Slash All – **Ancient Forest** – Необходимо победить Shadow Beast
Mime – **South of Wutai** – **Пещера** – Необходим зеленый Chocobo
X – **Magic** – **Final Dungeon / Над Command Counter**
X – **Item** – **Underneath Midgar**

Синяя материя – вспомогательная, поддерживающая. Это материя всевозможных бонусов, которые добавляют эффекта уже имеющимся в вашем распоряжении заклинаниям и предметам. Самый полезный и распространенный вид синей материи – **All,** позволяющий, будучи вставленным в один отсек вместе с активной материей, воздействовать ею на всех доступных оппонентов (на всех врагов или всех героев).

All – Магазин в 7-м Секторе
Elemental – 62-й этаж Shinra Corp.
Added Effect – Пещера Gi
MP Absorb – **Wutai Item Shop** – Chest
HP Absorb – Wutai Cat House
Added Cut – Great Glacier

MP Turbo – Whirlwind Maze

Steal As Well – Горы в Wutai

Magic Counter – Подарок на Chocobo Racing

Final Attack – Подарок на Chocobo Racing

Quadra Magic - South of Wutai – Cave – Зеленыи Chocobo

Sneak Attack – Босс Battle Arena в парке Golden Saucer

Counter – Final Dungeon

Красная материя – заклинания, призывающие на помощь в битве всевозможные волшебные существа, способные нанести весомыи урон противнику. Заклинания этого класса как раз в большей степени, чем другие, рассованы в игре по всяческим таиникам.



Красная материя появится в вашем распоряжении позже остальных, только к середине первого диска. Как правило, чтобы получить такую материю, необходимо предпринять активные действия по ее доставанию, так как просто в магазине ее купить не удастся. Вызываемые монстры действительно могут очень хорошо помочь, однако существует ограничительное правило, что красная материя может работать лишь один раз в течение всего боя.

Choco/Mog – Ферма Chocobo – Получить от Chocobos

Shiva – Junon – Получить от Priscilla

Ifrit – Корабль Shinra – Необходимо победить Jenova Birth

Ramuh – Ипподром Chocobo в парке Golden Saucer

Titan – В реакторе Gongaga

Odin – Находится в сейфе в Shinra Mansion

Kjata – Sleeping Forest

Bahamut – Cetra Shrine – Необходимо победить красного дракона

Alexander – Great Glacier – Победить Snow Level

Neo Bahamut – Whirlwind Maze

Leviathan – Wutai Pogoda – Необходимо победить Godo

Phoenix – Fort Condor

Hades – Shinra Plane / Сонный, затопленный (?)

Bahamut Zero – Big Blue Materia

Typhoon – Ancient Forest – Победить Ultimate Weapon

Knights of the Round – Пещера на северо-востоке острова – Необходим Золотой Chocobo

Еще существует независимый класс материи, не относящейся ни к какому из видов. Это в основном также материя бонусов, однако выраженных, как правило в численном эквиваленте. Например, такая-то прибавка здоровья, определенный бонус при беге, увеличение магических способностей, и так далее. В полном соответствии со своим описанием, дается также исключительно в качестве бонусов при прохождении ряда труднодоступных или просто сложных мест.



Cover – Сад Aeris

Chocobo Lure – Можно купить на ферме Chocobo

Long Range Attack – Mythril Cave – Необходимо забраться наверх по веревкам

Counter Attack – Горы в Nibelheim – Победить Хранителя Материи

Enemy Lure – Получить 250 BP на Battle Square в парке Gold Saucer

Speed Plus – Получить 4000 BP на Battle Square в парке Gold Saucer

MP Plus – Магазин в Cosmo Canyon

HP Plus – Магазин в Cosmo Canyon

Luck Plus – Temple of the Ancients

Magic Plus – Пещера в Corral Valley

Gil Plus – Получить 10,000 GP на Battle Square в парке Gold Saucer

Pre-Emptive – Парк Gold Saucer

Exp. Plus – Получить 2,000 GP на Battle Square в парке Gold Saucer

HP <- -> MP – Пещера в северной части North Corel – Необходим черный/золотой Chocobo

Mega All – Final Dungeon

Underwater – Kalm Traveler

Секретные персонажи

Как получить в команду **Yuffie Kisaragi.** Чтобы встретить ее, необходимо немножко послоняться по лесу, и она обязательно появится. **Yuffie** – не только является девушкой-ниндзя, но вдобавок к этому прекрасно умеет воровать материю, так что необходимо быть осторожнее. Когда вы ее встретите, сперва необходимо с ней, конечно, подраться, а после вашей над нею победы, необходимо завести разговор. Вот список правильных реплик:

1. **Yuffie** предлагает сразиться еще раз.

«not interested...»

2. Yuffie говорит, что вы просто боитесь ее.

«petrified...»

3. Когда она собирается уходить, остановите ее.

«wait a srcond...»

4. Yuffie предложит присоединиться к вам в качестве компаньона.

«that's right...»

5. Yuffie соглашается.

«let's hurry on...»

Теперь у вас новый персонаж.

Как завербовать Vincent Valentine

Найти его очень просто – он находится в **Shinra Manshion** в **Nibelhelm.** Вот что необходимо сделать. Сперва откройте сейф, комбинация такова: направо до 36, налево до 10, направо до 59, направо до 97. Когда сейф будет открыт, придется сразиться с боссом, после битвы вы сможете взять ключ, лежащий в сейфе. Идите к секретному проходу, который ведет в подвал. Спуститесь по спиральной лестнице, откройте дверь и найдите гроб. Теперь вы увидите **Vincent'a.** Расскажите ему о **Sepheroth'e,** после чего он уснет. Разбудите его снова и скажите свое имя. **Vincent** уснет снова, но когда вы покинете дом, он присоединится к вашему отряду.





Лимиты

Использование лимитов очень отрицательно сказывается на состоянии противника, поэтому их можно считать весьма полезной вещью. У каждого из ваших персонажей имеется по крайней мере четыре вида лимитов, а у одного – целых девять.

Каждый из них совершенно уникален. Поначалу доступны будут только лимиты первого уровня, но по мере прохождения игры, к ним будут добавляться все новые и новые типы. Некоторые виды лимитов в игре хорошенько спрятаны и добраться до них нелегко. Вот только некоторые.



Cloud – Omnislash

Идите на **Battle Arena** в парке **Gold Saucer** и продолжайте драться до тех пор, пока не получите как минимум 32000 очков. Эти-то очки и могут быть обменяны на новый лимит.

Barret- Catastrophe

После того как **Sepheroth** создаст метеор, вернитесь в **North Corel** и поговорите с женщиной в доме, который находится в западной части города.

Tifa- Final Heaven

Вернитесь в **Nibelheim** и возьмите **Tifa** в дом, где находится пианино. Сыграйте следующую мелодию: X, квадрат, треугольник, R1/L1+ треугольник, R1/L1+ квадрат, X, квадрат, треугольник, R1/L1+X, O, X, квадрат, X. После исполнения мелодии нажмите на **Start.** Поищите в нотах и получите новый лимит.

Aeris – Great Gospel

Вернитесь в **Junon** и поговорите с дремлющим стариком, но только если последние две цифры количества ваших битв



Cait Cith – HP Shout

Когда будете находиться в здании **Shinra, Inc** на 64-м этаже, идите в медицинскую комнату.

Yuffie – Conformer

Когда получите субмарину, отправьтесь к разбитому кораблю и в комнате с генератором сможете получить **Conformer.**

Cid – Venus Gospel

Вернитесь в **Rocket Town,** когда ракета будет уже запущена, и поговорите с пожилым человеком снаружи магазина. Если ему как следует поднадоесть бесконечными разговорами, то он отдаст вам **Venus Gospel.**

одинаковы, например, 144, 133, 166. Старик даст вам кусок **Mithril,** который может быть обменян на лимит.

Yuffie – All Creation

Вернитесь в родной город **Yuffie** и сразитесь с **Godo,** ее отцом, на крыше пагоды Пяти Великих Богов.

Cid – Highwind

После того как получите субмарину в **Cannon Town,** поищите разбитый корабль у берега **Gold Saucer.** Внутри вы сможете получить лимит для **Cid'a.**

Vincent – Chaos.

Можно получить только при наличии субмарины или золотого **Chocobo.** Идите к **Lucrecia Cave,** которая находится на северо-востоке карты, за водопадом возле **Nibelheim.** Посетите пещеру вместе в **Vincent,** пока будете на втором диске. Когда дойдете до диска #3, зайдите в пещеру опять и получите лимит.

Red XIII – Cosmo Memory

Когда попадете в **shinra Mansion,** откройте сейф и сразитесь с боссом, лимит получите после того, как расправитесь с ним.

Супероружие

Каждый из ваших героев может получить самое лучшее для себя оружие, самое мощное, емкое и приносящее наибольший вред врагу. Однако найти его также довольно сложно.

Cloud – Ultima Weapon

Чтобы получить это оружие, необходимо пролететь над кратером в восточной части континента и сразиться с **Ultimate Weapon,** чтобы заполучить его для себя.

Barret – Missing Score

Найти можно в **Midgar,** перед битвой с **Hojo, Missing Score** будет лежать на ступеньках лестницы.

Tifa – Premium Heart

После того как вы получите ключ к пятому сектору, вернитесь к разбитому торговому ларьку. Там и находится супероружие для **Tifa.**

Aeris – Princess Guard

Когда вы попадете в храм Древних, сможете найти оружие в комнате с часами.

RedXIII – Limited Moon

После того как отправите **Bugenhagen** в **Shell Village,** вернитесь в **Cosmo Canyon,** где встретите его в ужасном состоянии. Поговорите с ним и получите **Limited Moon.**



Vincent – Death Penalty

Необходимо сначала заполучить золотого **Chocobo** или субмарину, пройти в **Lucrecia Cave** сначала будучи на втором диске, а потом уже на третьем.

Сложно проходимые монстры

The Two Weapons

Этих вообще практически нельзя уничтожить, так как у них здоровье равно миллиону поинтов.

Emerald Weapon

Если вы будете плавать на субмарине около **Cannon Town,** то обязательно его найдете. **Emerald Weapon** – сильный противник, вооружен лазерами, съедающими по 7000 здоровья за раз. Просто так его уничтожить невозможно. Прежде всего вам понадобится **Underwater** материя, чтобы не испытывать трудностей с 20-минутным лимитом пребывания под водой. Далее, крайне полезно будет приобрести **W-Summon** или **Mime Materia,** позволяющие призывать **Knights of the Round** два или четыре раза подряд.

Очень важно иметь много **Turbo Ether,** восстанавливающей магические способности, так как монстр выкачивает из вас магию так же хорошо, как и здоровье. После победы над ним вы получите **Earth Harp.**

Ruby Weapon

Может быть найден в пустыне за **Golden Saucer.** В битве против него есть одна особенность. Если вы атакуете **Ruby Weapon** в тот момент, когда его конечности находятся над поверхностью, он постарается применить свою фирменную атаку, чтобы вывести ваших героев из битвы. Поэтому бить его надо только тогда, когда лапы под песком, использовать лучше всего **Bahamut,** так как **Knights of the Round** в данной ситуации не подействует. Еще весьма полезным может оказаться, если оснастить Revive материей **Final Attack.** после победы над этим монстром вы получите **Desert Rose,** необходимую для получения золотого **Chocobo.**

Ну вот, пожалуй, пока все. Раскрывать секреты **Final Fantasy 7** можно практически бесконечно, настолько их много в этой игре. Думаю, что и нам удалось покрыть лишь в лучшем случае десять процентов того, что скрыто в **FF7.** Думаю, что тема еще далеко не закрыта, так что к этой игре мы еще вернемся.





СТРАНА ИГР Горячая линия



Здравствуйте, дорогая редакция. Вот надумал написать про **Diablo.** Да и код на него есть. Ну ладно, не буду мучить любителей **Diablo** и скажу его. Если у вас мало денег или вы нашли крутейшую вещь, за которую кузнец выложит вам кругленькую сумму, то это код для вас: из инвентори положите на землю вещь, с которой вы хотите сделать дубликат, отойдите на 15 сантиметров и нажмите на эту вещь левой кнопкой мыши. Пока герой будет идти (ой, чуть не забыл – инвентори должен быть закрыт), вы должны нажать левой кнопкой мыши на какую-нибудь бутылку (или в крайнем случае на свиток).

P.S. Нужно нажимать на бутылку в ту секунду, когда он берет вещь, которую вы выложили. И если у вас сразу не получится, то не говорите, что я решил пошутить над вами, сказав неправильный код, но с первого раза не получится.

Любитель Duke'a и «СИ» Сильнов Дима



Здравствуйте, уважаемая редакция СИ.

Сегодня не секрет, что **PlayStation** и **Saturn** устарели и 98-й год должен стать 64-битным годом. Поэтому я хотел бы узнать:

1. Когда выйдет новая приставка от **Sega (Black Belt)** и что будет с **M2?** Ее ждет участь **3DO?** Где она будет брать достойные драки?
2. Есть ли в планах **Sony** выпуск новой системы?
3. Будут ли на **Black Belt** или **M2** такие игры, как **Daikatana, D2, Quake 2, Mortal Kombat 4, Deathtrap Dungeon, Unreal, Prey** и другие.

Ф. А. Город Экибастуз.

*Мы бы не спешили сегодня хоронить 32-битные приставки, особенно **PlayStation,** так как еще как минимум год-полтора на них будут выходить игры, да еще и какие. Но то, что они потихоньку технически устаревают, это факт. Уже сегодня они не могут соперничать с мощью того же персонального компьютера с платой **3Dfx,** а дальше этот разрыв будет только увеличиваться. Кроме этого, по прогнозам американских аналитиков (которым еще предстоит доказать свою состоятельность) в следующем году обе эти системы не смогут уже выдержать конкуренцию даже с **Nintendo 64,** так что переход на новую технологию станет насущной необходимостью не только для **Sega,** чья 32-битная система и так уже практически сошла с дистанции, но и для **Sony,** которая до сих пор удерживала лидерство на фронте приставок нового поколения. В общем, от судьбы не уйдешь. Отдельно стоит сказать о «мифической» системе **M2.** Не знаем, что по этому поводу думает Panasonic и его материнская компания **Matsushita,** но с таким подходом к делу они далеко не уедут. Все немногочисленные издательства, которые изначально поддерживали этот формат, уже прекратили разработки игр, а о выходе приставки (или некоего аппарата, использующего эту технологию) на рынок вообще ничего не слышно. Поэтому, если ничего не изменится, а, скорее всего, так и произойдет, то эту технологию можно уже сегодня списать со счетов. И ни о каких драках тут пока говорить не приходиться. Sega, в свою очередь, сегодня является своеобразной «темной лошадкой». Из глубокого кризиса, в который компания попала пару лет назад, она практически вышла, но, для того чтобы снова восстановить свое имя в глазах журналистов, розничных торговцев, а также самих игроков, ей еще придется хорошенько поработать. Ругать **Sega** (как в свое время **Apple, Nintendo** или **IBM**) за все подряд сегодня стало практически признаком хорошего тона среди околоигровой тусовки, поэтому найти беспристрастные и серьезные сведения по поводу выхода ее следующей приставки становится очень сложно. Одно уважаемое издание уже сегодня с упоением пишет о технических характеристиках этого аппарата, которые на бумаге выглядят как в сказке, и указывает «точную» дату поступления ее в продажу. Другое же, не менее уважаемое издание в очередной раз сообщает, что **Sega** вот-вот прекратит производство приставок вообще и начнет производить игры на **PlayStation** и **Nintendo 64.** В общем, что хотят сами услышать, то и говорят. То же самое происходит и с новой приставкой от **Sony.** Она, естественно, когда-нибудь выйдет, но реальной информации по этому вопросу ноль, а спекуляций уйма. Честно говоря, на нас все это наводит настоящую тоску. К сожалению, журналисты, да и сами читатели, в своей массе любят различные сенсации, и многие из нас всегда готовы их предоставить причем любой ценой. Но если говорить серьезно, то стоит подождать начала следующего года, когда ситуация прояснится до конца, и компании сами заговорят на эту тему. А что касается тех игр, которые ты перечислил, то они когда-нибудь на чем-нибудь появятся. Но это уже совсем другой разговор.*



Здравствуйте, «Страна Игр»!

...проблема пиратства в отношении игр на компакт-дисках поднимается, как я понял, регулярно. Но копируют ведь не только диски для компьютеров, но и для приставок. Не пытаюсь оправдать пиратов или покупателей «левого товара», а хочу заклеймить позором ценовую политику **«Сони»** в отношении российских потребителей. Этично ли торговать в стране дисками по цене 70 долларов, где на честно заработанные деньги и пару дисков не купишь? Интересно, на мой взгляд, провести аналогию с аудиодисками. Цена родного диска укладывается в цене хорошего аппарата примерно 20 раз, цена же игрового диска укладывается в цене приставки всего три раза! А всякая ли игра по своему содержанию потянет на эти 60-70 долларов? Единицы.

Черный рынок на такое положение реагирует однозначно. И вот уже вовсю торгуют приставками, питающимися левыми дисками. Соотношение уже 42 к 1. **«Сони»** ведет себя некорректно по отношению к потребителю, и потребитель платит ей той же монетой. Неужели никто не объяснил менеджеру Infogrames (СИ, июль 97) , почему продается менее 5000 экземпляров игр. Она что, так и уехала в свою Францию уверенной, что рынок у нас не развит?

Что меня останавливает пока от вскрытия приставки и установки «чипа»? Да только гарантия и анекдот – помните, вскрытие показало, что чукча умер от вскрытия.

Что может противопоставить **«Сони»** разгулу беззакония?

1. Минировать приставки? – Радикально.
2. Уничтожить черный рынок? – Вряд ли.
3. Снизить цены? – А слабо?

Кстати, кому, как вы думаете, нужны секреты игр, коды и т. д.? Тем, кто покупает игрушечки по 50 долларов? Или тем, кто берет их за 25 тысяч рублей?

В связи с этим хочу заметить, что **Нинтендо 64** – это вообще полный маразм. Число покупателей равно числу новых русских, а реально - гораздо ниже. И что дальше?

А слабо **«Сони»** провести следующую акцию: обмен левых дисков на родные в пропорции 5 к 1?

И еще – не снижайте обьем и больше критикуйте тупые, безобразные, отвратительные игрушки. Боже, за что я плачу такие деньги?

Ваш постоянный читатель. А.С. Ремизов. Город Москва.

*Что здесь можно сказать – проблема есть, и проблема эта довольно трудно разрешима. После общения с многочисленными представителями зарубежных издательств очень трудно не впасть в настоящее уныние. Они привыкли продавать игры по 40-60 долларов, и все их производство нацелено именно на такой разброс цен. Менять устоявшееся положение вещей ради одной страны, пусть и с огромным потенциалом, никто не собирается. Тем не менее уже сегодня мы видим примеры удачного сотрудничества российских дистрибьюторов и заморских издательств по снижению цен на оригинальную продукцию до 25-30 долларов и даже ниже. Но игровые приставки – это совсем другой вопрос. Напомним, что, помимо себестоимости производства, в цену оригинального диска на **PlayStation** от независимого производителя входит обязательный лицензионный сбор, который может достигать по разным оценкам 8-10 долларов. Таким образом, если цены на игры для **PC** еще как-то можно опустить до 25 долларов, то цена той же игры для приставки пока никак не может опуститься ниже 35-40 долларов. И это является особенно болезненным моментом именно для Sony, так как основные хиты на эту приставку приходят от независимых производителей, а не от самой компании. Тем не менее в тех же Соединенных Штатах **Sony** уже сегодня снизила цены на весь спектр своей собственной продукции до отметки 35-40 долларов, что теоретически могло бы положительно сказаться и на ценах на эти игры в России. Но это только теоретически. Не секрет, что **Sony** сегодня практически владеет рынком игровых приставок нашей страны. И при всем при этом до сих пор не было выпущено НИ ОДНОЙ игры на русском языке (причем все остальные европейские языки представлены полностью). Даже инструкцию никто ни разу не перевел. На этот формат нет НИ ОДНОЙ российской игры, и пока не предвидится. Это очень странно, так как не секрет, что основную прибыль производители приставок делают на продаже игр, а не на продаже самих аппаратов. Тот же **Intel,** который не получает ни цента ни с одной из проданных игр, оказывает колоссальную поддержку всем российским разработчикам и стимулирует тем самым развитие нашего рынка программного обеспечения. А **Sony** нет. Но вас, игроков, это похоже устраивает. Нет и не надо. Мы лучше пойдем вставим чип, накупим игрушек по 30 тысяч и будем счастливы. И, к глубокому сожа-*



*лению, будем в чем-то правы. Но если серьезно, то мы постараемся адресовать этот вопрос непосредственно **Sony** и опубликовать, если это будет возможно, их ответ.*



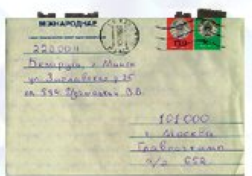
Дорогая редакция!

Меня зовут Ирина. Я хочу выразить свою точку зрения вот по какому аспекту. Я не хочу сейчас вдаваться в подробности и обсуждать дальнейшее развитие этого бизнеса. Но начну вот с чего. Играю я давно, еще со времен Нинтендо. До чего же было хорошо в нее играть, да в принципе и сейчас неплохо. Но...

Все развивается, и вот появились 32-битные **Сони** и **Сега**, да и компьютеры научились работать как надо. Именно на это я так же, как и многие другие, «клюнула». Но, увы, пришла в полное разочарование... Какая причина? Эти, постоянно искаженные, на вид бедные, но такие милые неопытному глазу полигонные игры и их персонажи. Мне говорят, что мода такая, – без полигонов никуда, но что это за мода, когда страдает качество? Мне говорят, что анимация теперь стала плавной – да что-то я этого в большинстве игр не замечаю. Мне говорят – свобода действия в трехмерном мире. Представляете, раньше у меня была свобода только по горизонтали, а теперь я стала свободна по вертикали. Просто революция какая-то! На самом же деле я не нашла больше десятка полигонных игр, которые действительно использовали свою трехмерность для дела, а не для показухи. Почему? Откройте глаза и посмотрите. Мне просто больно смотреть на нынешнее поколение игроков, которые не знают, что такое игры. В мое время я и мои друзья играли потому, что было интересно играть, теперь же играют потому что интересно смотреть. Я не хочу возврата в прошлое, но и не могу понять того восхищения, которым встречается очередная трехмерная игрушка, где вместо человека на экране на меня смотрит горка треугольников. А написала я это письмо просто так, не надеясь найти поддержку в вашем лице (вы тоже постоянно восторгаетесь очередной супер-пупер-3D мурой).

Ирина . Город Москва.

Что верно то верно, большинство трехмерных игр сегодня больше напоминают набор красивых и модных картинок. И только несколько произведений действительно можно поставить в один ряд с лучшими двухмерными играми прошлого. Для тех, кто не знает, почему это происходит, объясним что к чему. Покупатель требует графики, что бы мы ни хотели думать по этому поводу. Новое поколение игроков, привлеченное в этот мир качеством изображения на экране, просто пока не знает, что такое настоящая игра и с чем едят эти непонятные «игровые возможности» (пресловутый GAMEPLAY). Создание игры является очень трудоемким процессом. И когда встает вопрос: потратить время и деньги на графику или потратить усилия на саму игру, то покупатель, а точнее его деньги, диктуют простой ответ. Делаем графику любой ценой, а игру оставим на втором плане. Подумайте, на что вы скорее потратите свои деньги: на потрясающие игровые возможности с обычной графикой или на потрясающую графику со стандартными игровыми возможностями? Ответили? Молодцы! Теперь слушайте. Хороши полигоны сами собой или нет, решать не нам. Но развитие игр уже прочно встало на рельсы полигональной графики. Но игра это не только то, что мы видим на экране. Возможности современных процессоров не безграничны. А им приходится просчитывать не только то, что мы видим на экране, но и то, что мы делаем. Прибавьте к этому искусственный интеллект, просчет взаимодействия всех объектов игры друг с другом, реакции на команды с джойстика или клавиатуры, не говоря уже об аналоговых устройствах ввода информации, и многое, многое другое. Чем больше процессор занят обработкой графики, тем меньше ресурсов остается на саму игру, и наоборот. А полигональная графика, не в пример рисованной, требует огромных ресурсов компьютера. Количество же игр, в которых удается поддержать баланс между графикой и самой игрой, непомерно мало. Нужно понять, что для достижения такого результата нужен либо гений, либо огромные финансовые вложения, которых у большинства компаний просто нет. То же самое можно сказать и про оригинальность. Гораздо дешевле и проще взять чужую, уже зарекомендовавшую себя идею, чем пытаться разработать свое. В результате мы все попали в затяжной кризис, о котором уже давно идут разговоры в профессиональной прессе. Индустрия сегодня пытается вылечить себя старым добрым способом, причем самым простым – увеличением мощности компьютеров и приставок. Появляется новая технология, рынок на время оживает, проходит время и снова наступает кризис, и так продолжается до следующей новой технологии. Но, к сожалению, таким способом невозможно привлечь новых игроков в мир электронных игр, так можно удержать только старых. И из года в год старшее поколение отходит от игр, и на смену им приходит новое поколение подростков. В общем, это замкнутый круг. Честно говоря, гораздо интересней просто играть и об этом не думать. А что касается трехмерных «искаженных» персонажей, то это уж слишком сильно сказано. Проблема на самом деле не такая уж и большая.



Здравствуйте, дорогая редакция. Пишу Вам это письмо с целью опровергнуть мнение некоторых геймеров о том, что игры **Мортал Комбат 1,2,3** являются самыми кровавыми файтингами. Недавно ко мне в руки попал неоригинальный диск под названием «Лучшие Драки Том 2», на котором я нашел ту игру, о которой собираюсь вам рассказать. Называлась она « **Time Slaughter»** и была выпущена некой фирмой **Blood Lust Software** в 1996 году. Игра шла в 256 цветах, но имела исключительно паршивую графику, очень сильно отставая от **MK 1** на **Мегадрайв,** и это при возможностях персоналок в 96-м году!

Сделана она, скорей всего, на движке старого первого стритфайтера, потому что игроки, как и там, теряют сознание в середине раунда и имеют примерно такие же удары, только гораздо более кровавые. Заставка и игра были сделаны группой маньяков-садистов. При ударе рукой в корпус кровь разлетается по всему экрану (что просто не логично) и не исчезает. А не дай Бог вам ударить оппонента по лицу ногой! После этого приема лично я долго пытался разобраться, почему весь пол стал красным. Декорации выполнены из квадратов 0,2 см. на 0,2 см. и без фантазии. Мало того, что добивания содраны начисто с МК лишь с мизерными изменениями в графическом исполнении (кстати, не в лучшую сторону), они к тому же сделаны абсолютно одинаково у всех персонажей. Кстати, о персонажах, которых в игре всего 10. Отличаются они только по наружному оформлению и суперударам. Никаких отличий между ними в технике ведения боя ни мною, ни моими друзьями не было замечено.

ВЫВОД: Игра была сделана группой людей напрочь лишенных фантазии, после 10 минут игры начинает тошнить от чрезмерного обилия крови.

И вообще игра сделана на уровне 1991 года. Так что мнение о том, что **МК** – самая кровавая игра, сильно преувеличено.

С уважением, Коломиец Стас. Рига, Латвия.

*К сожалению, описание этой игры можно смело перенести и на сам **Мортал Комбат,** который также стал знаменит совсем не своими игровыми возможностями, а шумихой, поднятой вокруг обилия крови. А всем фанатам **МК** наше личное пожелание: посмотрите, что вы так сильно любили в свое время и из чего вы сделали своего идола. К счастью, сегодня у нас имеются примеры игр этого жанра, которые не только популярнее **МК,** но и лучше его по всем параметрам.*



Здравствуйте, редакция «Страна Игр»!

У меня накопилось несколько вопросов.

1. Вы говорите, что у приставок небольшая оперативная память. Но если посмотреть на такие игры, как **Tomb Raider,** то будет видно, что проблемы не такие уж большие.

2. Неужели разработчики приставок не могли сделать не 2 Мб, а 4 или здесь финансовые проблемы?

3. Вы писали, что производительность **PlayStation** 120 тысяч полигонов в секунду. Это много или мало?

С уважением, поклонник игр, Александр Глинский. Город Петропавловск-Камчатский.

*1. Три года назад это не было проблемой, но сегодня 2 Мб оперативной памяти тормозят развитие графической стороны игр. Если в играх, специально разработанных для консолей, это не так уж заметно, то при переводе игр с компьютера перед разработчиками, привыкшими к 16 Мб оперативной памяти, встает настоящая дилемма. То ли сокращать уровни, то ли жертвовать разрешением, то ли скоростью игры, то ли вообще не переводить ее. В случае же **Tomb Raider** стоит понять, что игра сначала разрабатывалась на приставку, а уж затем была переведена на компьютер. И все, что приставка делала аппаратно, компьютер делал программно, на что и потребовалось использовать больший объем оперативной памяти.*

*2. Стоимость приставки при ее запуске должна укладываться в 300-400 долларов, поэтому в свое время **Sony** и **Sega** ограничились таким малым объемом памяти. **Nintendo** выпустила свою консоль позже, и в ней мы можем найти уже 4 Мб оперативки. Следующее же поколение приставок, по разным данным, будет иметь уже около 16 Мб оперативной памяти, и все это стало возможным благодаря снижению цен на память. Так что, да, все проблемы только в деньгах.*

3. Сегодня этого достаточно.



Уважаемая редакция. Пишет вам рядовой PC-геймер.

Я склоняюсь к тому, чтобы в ближайшее время купить плату **3Dfx,** поэтому хочу задать несколько вопросов.

1. Какие перспективы **3Dfx.** Станет ли он распространенным, достаточно ли мощный **Monster 3D** для стандарта **3Dfx?**

2. С помощью какой видеокарты можно существенно увеличить скорость прорисовки изображения в играх, которые не поддерживают 3D-акселераторы (к примеру, **Carmageddon)**

3. Можно ли подключать к видеокарте с **3D** функциями **3D-upgrade.**

4. Влияет ли производительность процессора/памяти на скорость прорисовки в игре, которая работает под управлением **3D-акселератора.**

5. Где можно достать update и patch к уже вышедшим играм, позволяющими им работать с **3D-акселераторами** и **MMX.**

6. Как в игре осуществляется одновременная работа акселератора и **MMX.**

Мельников Сергей. Город Солнечногорск.

*1. Распространенным станет, так как серьезных конкурентов у этого стандарта сегодня нет. Перспективы пока у него самые радужные, и уже, наверное, никому не удастся испортить этой американской компании праздник. **3Dfx** стал уже стандартом для разработчиков игр и против этого уже ничего не сделать.*

*2. Серьезных улучшений от использования обычных видеокарт, которые в основном ускоряют только двухмерные приложения, ждать не приходится, но для **Carmageddon** уже должен быть patch для платы **3Dfx.***

*3. Да. Сегодня плата стандарта **3Dfx** представляет сугубо трехмерный ускоритель, который просто отключит вашу обычную видеокарту при запуске любой написанной под этот стандарт игры.*

*4. Да, влияет. Особенно это сказывается на платах стандарта **Power VR**, хотя мощность процессора влияет и на работу платы **3Dfx**.*

*5. В Интернете, на сайтах соответствующих издательств, либо у самих разработчиков акселераторов **(www.3dfx.com, www.powervr.com и т.д.)***

*6. Акселератор ускоряет трехмерную графику, а **MMX** позволяет использовать в игре больше цветов и лучше работать со звуком.*

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Страна Игр»! Я хотел бы, чтобы вы опубликовали мое письмо для переписки. Спасибо.

Привет! Меня зовут Юра. Я хочу переписываться со всеми, у кого есть компьютеры **PC.** Пишите – отвечу всем.

Мой адрес: г.Лесосибирск-3, ул.Привокзальная,7-75

Для всех любителей **C&C** и владельцев **PlayStation** предлагаю коды всех уровней за **GDI** в **Command & Conquer.**

2. W1EFDNK9P
3. EAT68BLVM
4. SHV8P7F49
5. SHDZ36VFX
6. 2MOLWLV3W
7. 456W28IVP
8. 03SW7N9NZ
9. C99FCGY7Y
10. MEV48AMDD
11. OX3GERZTR
12. 6668RXADR
13. 4N3D8YZ2A
14. VOWR1GIQY
15. OX3CCPYK9

С уважением, Поликарпов Денис. г.Северодвинск, Орхангельская обл., ул.Ломоносова, 74-39

Привет, «Страна Игр»!

Хочу найти друзей по переписке, которые имеют **PS.** Я прошел такие игры, как **Tomb Raider. Mech Warrior 2. Twisted Metal 2** (всеми персонажами). **Penny Racers. DD2. Road Rash**

Мой адрес: 678021, Республика Соха (Я), Хангаласский р-н, г. Бестях, Центральная 59-21 Говоркову Сергею.

Здравствуйте, GAMELAND!!!

Как вы уже наверное догадались по моему e-mail адресу, пишу я вам не с моей исторической Родины, а из Федеративной Республики Германии. Этим летом я побывал в Москве. Конечно же, я почитал ваш журнал (один номер мне любезно подарили на Горбушке). Все что я вам хочу сказать в направлении журнала – так держать! Очень хороший дизайн, интересно читать (к теме рецензий и т.д. я вернусь позже).

Теперь я хочу поговорить на одну из тем летних выпусков – пиратство.

С пиратством в Москве очень хорошо – это ремесло процветает и будет процветать еще очень долго. Словами это явление не прикрыть. Тут нужен другой подход. Дело в том, что никакие законы не способны противодействовать нарушению, которое выгодно самим гражданам. Вот вы говорите – скажем пиратству НЕТ!!! Будем покупать только лицензионные продукты… Ну а кто мне столько денег даст, а? Для самого резкого примера возьмем не игры, а софт. Я знаю абсолютно точно, что **MS Office 97** стоит около 1100 DM, а это, в свою очередь, где-то 730 долларов. Вот теперь скажите мне, пожалуйста, откуда возьмет столько денег мой отец, если он получал, будучи главным редактором Век'а и Обывателя (знаете, наверно, наверняка слышали), в 3 раза меньше стоимости **MS Office'a.** Конечно, мы могли бы поголодать пару месяцев, занять там, занять здесь… В то же самое время, этот же **MS Office 97** стоит на пиратском CD всего лишь около $7. И как вы думаете, будет мой отец, имея такую альтернативу, пыжиться и копить на лицензионный продукт? Нет, конечно! Единственные, кто, пожалуй, может позволить себе такую роскошь, это новые русские, но их деньги грязны…

Поэтому я не знаю, на сколько это объективно сейчас защищать права издателей – немногого добьешься. Лично я приехал в Москву с суммой, которой мне бы на 3 CD хватило бы, а уехал с 40 штуками – чувствуется разница, правда?

Ну да ладно, бросим эту тему и перейдем к более приятной.

Она касается всего остального содержания вашего журнала. Вы себе не представляете, как мне было приятно читать ваш журнал (только одно могу вам заметить – насчет **Resident Evil** для **PC.** Тут вас немного занесло, когда вы сказали, что выход компьютерного варианта очень далек – игра-то уже есть…). Содержание, стиль – все выдержано в отличных тонах. Довольно весело…

Еще хочется рассказать об обстановке здесь. Рынок, при всей его развитости, очень беден. Беден геймерами. А беден он по вышесказанной причине. Немец 300 раз подумает, прежде чем он игру купит. Наконец выбор сделан, 70 или все 120 DM выложены, и немец идет домой с блестящей коробкой. Вот он дома, вот он с нетерпением открывает упаковку… и что он видит? Он видит самый обыкновенный CD, как это ни странно. Единственное, чего не видит наш человек, это замечательную, блестящую книжечку… о-о-о-о-о-о!.. И что в этой книжечке написано, а? «Выньте Компакт Диск из пластмассовой упаковки и вставьте его в устройство для считывания информации с компакт диска». Нет, знаете, я его в розетку засуну!!! Далее: «Если вы нажмете на кнопку «Начать игру», тогда вы начнете новую игру». Разве это не бред?! Ну да ладно. Самое интересное начинается потом, когда немец проходит игру вдоль и поперек. Он знает абсолютно все секреты, он Бог в этой игре. Потом он видит новую игру, еще круче, но у него нет столько денег (даже дети самых богатых людей Германии получают фиксированную сумму карманных денег, установленную законом!!!) Что делать? Хммм… Есть выход: можно продать старую игру!!! Немец бежит продавать игру. Но все дают максимум четверть подлинной цены, а это максимум 20DM. Вот в чем проблема! Тем не менее он как-то надрывается, набирает нужную сумму и покупает новую игру. На коле мочала, начинай с начала… Это как круговорот жизни. Есть еще один способ – можно НЕ продавать старую игру, а как-то пыжиться и выжимать из себя и окружающих деньги. Тут можно претендовать на коллекционера, но настоящая коллекция получается только через много-много лет. Так вырабатывается еще одна привычка – относиться ко всему с недоверием, с крайней осторожностью.

Потом есть еще одна проблема, страшнее первой, – цензура или вообще запрет игры на территории Германии. Я тут купил **Syndicate Wars…** Неделю взламывал!!! Дело в том, что игру посчитали слишком брутальной и выкинули «смерть» из игры, то есть когда ты в кого-нибудь стреляешь, этот кто-то просто пропадает… Я с таким же успехом могу пойти одуванчики рвать: сорвал – нету, НЕ сорвал – есть. Та же учесть постигла **Road Warrior** и **Carmageddon** – вместо людей парят роботы. Так я могу перечислять множество игр – их бесконечно много. Но за одно я должен быть благодарен – то что эти игры не запретили продавать, как запретили **DOOM, Dark Forces(!), Quake** и т.д. И лишь совсем редко, когда где-то падает метеорит на маленькую юрту чукчи на краю света, игру не цензируют, как это произошло с **Resident Evil.** И теперь я считаюсь гордым обладателем «брутальной» игры. Вот так…

Ну что ж, на этой нотке мне бы хотелось закончить. Был бы рад услышать от вас отзыв или что-то в этом роде… Прошу не гневаться на содержание этого письма – оно ручное и хорошо дрессированное. **Пока, Соколов Николай.**

P.S. Мой e-mail: sokolov@t-online.de… заходите, если что…

Внимание, редакционная подписка!

Если вы проживаете в Российской Федерации (кроме Москвы и С.-Петербурга) и хотите получать журнал по почте из редакции, то вы можете оформить подписку на шесть номеров.

1. Заполните бланк заказа.
2. Переведите по безналичному расчету **120000** рублей. Получатель: ИЧП «Агарун Компани». **ИНН 7729124600,** расчетный счет **002644241** в СБС-АГРО, корр. счет **506161200, БИК 044541506.**
3. Отправьте бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате или платежное поручение по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, Журнал «Страна Игр».**

Заполните:

Фамилия: ______ **Имя:** ______

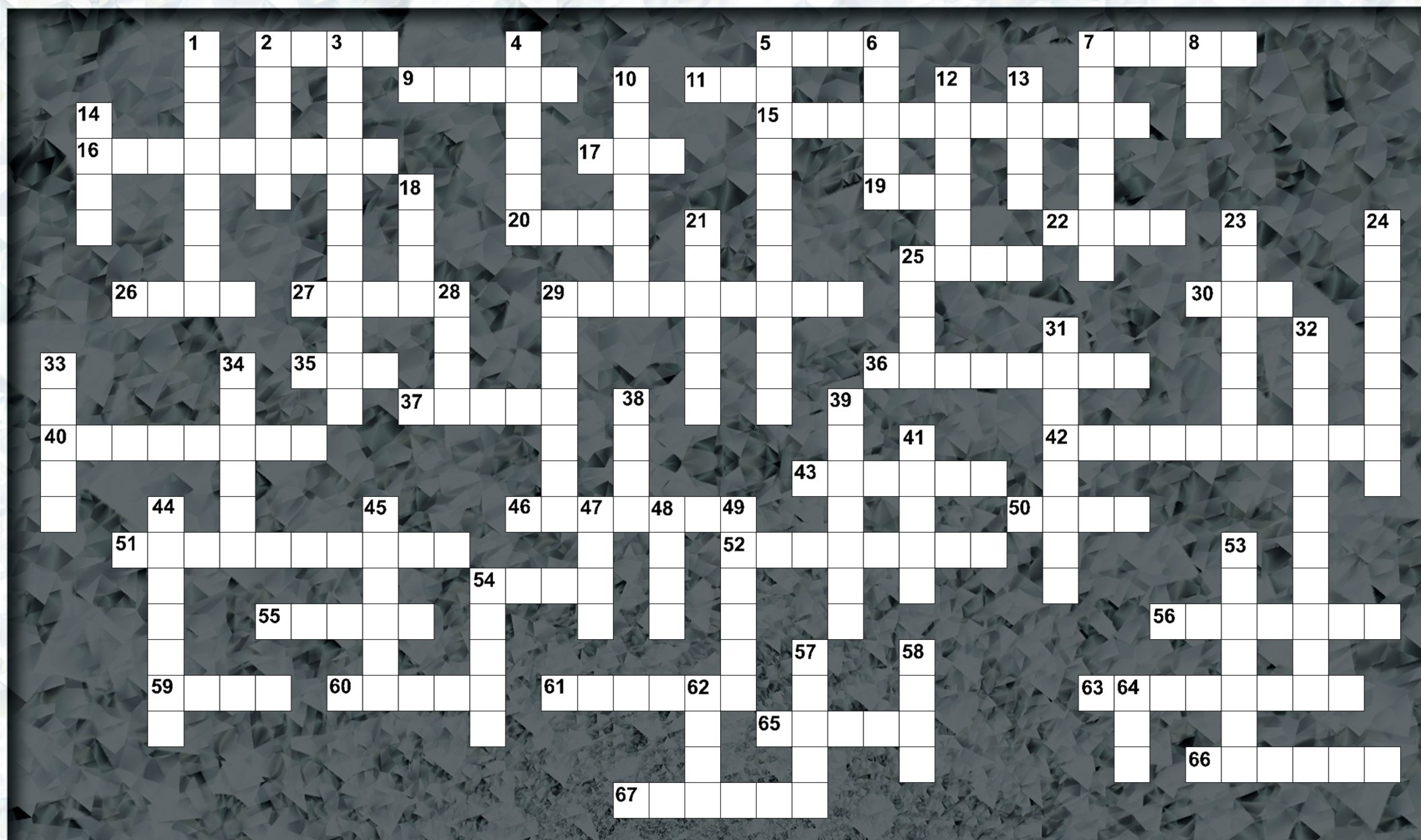
Точный адрес: ☐☐☐☐☐☐ **Город** ______

улица ______ **дом** ______ **квартира** ______

Телефон (с кодом города): (☐☐☐☐) ☐☐☐☐☐☐☐

Номера: ☐ **Декабрь (№11)** ☐ **Январь 1998 (№1)** ☐ **Февраль 1998 (№2)** ☐ **Март 1998 (№3)** ☐ **Апрель 1998 (№4)** ☐ **Май 1998 (№5)**

Кроссворд составили: Житник Александр и Добровольский Анатолий, г. Харьков.



По горизонтали:

2. Имя парня из Normality. **5.** Jurassic ... **7.** Серия ударов. **9.** Что мешает проходить сквозь ворота в Crusader2? **11.** Имя попугая в Аладдине. **15.** У какой машины в The Need for Speed максимальная скорость 202 мили в час? **16.** Так назвала Бука своих пришельцев, прилетевших поиграть в национальную игру. **17.** Игра, ставшая классикой. **19.** ... in the Zone (первое слово). **20.** В The Need for Speed, что находится в Alpin'e на третьей трассе? **22.** Одна из рас в игре Warcraft. **25.** Вертолет из C&C (по-русски). **26.** Средство передвижения в ShellShock. **27.** Знаменитый ежик от Sega. **29.** Фирма, сделавшая Destruction Derby. **30.** Сколько пальцев на одной руке у главного героя Bioforge. **35.** Средство передвижения в Z. **36.** Одна из железнодорожных станций в «Русской Рулетке». **37.** Mechwarrior – самый популярный симулятор ... **40.** Чем наделен каждый боец Jagged Alliance? **42.** ... Future Shock. **43.** Где происходит бой на первом уровне в Creature Shock. **46.** Какое животное изображено на эмблеме Syndicate? **50.** Что нужно захватить в игре Conquest of the New World, чтобы выиграть битву. **51.** В каком городе живет герой Normality? **52.** Фамилия актера, сыгравшего роль Командера Толвина. **54.** Самый первый квест. **55.** Что как правило обозначает в играх клавиша «P»? **56.** На каком болиде в игре GP2 ездит Alesi? **59.** Русская фирма делающая компьютерные игры. **60.** Компьютерный герой от Nintendo. **61.** Имя «доктора» в Cyberia2. **63.** Что означает слово «Health»? **64.** Что надо постоянно добывать в Dune? **65.** Самый главный босс в игре Diablo. **66.** Кто такой Shadow Warrior?

По вертикали:

1. Ваш враг в игре Star Trek: Deep Space Nine Harbinger. **2.** Как зовут главного злодея в Phantasmagoria? **3.** Что обозначает код INVIS в Witcheaven2. **4.** За кем гоняется разрушитель? **5.** Кто по профессии Strayker. **6.** Что из себя представляет ближайший друг Тилона? **7.** Имя четырехрукого защитника Шао Кана в MK2. **8.** Смертельный ... **10.** Где разворачивается битва во второй версии Strike? **12.** Самый распространенный жанр игр. **13.** Хороший помощник Аладдина. **14.** У кого в Crash'n'Burn машина напоминает бронепоезд? **18.** Четырехрукое пресмыкающееся из Diablo. **21.** Что дает код DNKASHMAN в Duke Nukem 3D? **23.** В игре Shadow Warrior их можно метать по одиночке или горстями. **24.** Ваши враги в Pike. **25.** Имя главной героини в игре Tomb Raider. **28.** Одноглазый боец MK. **29.** Где разворачивается первый бой в мире Z. **31.** Симулятором чего является игра AH-64D Longbow. **32.** Сколько трасс в чемпионате GP2? **33.** Что упадет, если нажать клавишу «B» в игре Gender Wars? **34.** Известный гоночный симулятор. **38.** Имя медведя в Jungle Book. **39.** Лучший игрок NBA. **41.** Кого делает доступным код MK3 «666» на PC. **44.** Это животное встречается в игре Tomb Raider. **45.** Чем стреляет Fusion Gun? **47.** Имя знаменитой ящерицы. **48.** Имя заклятого врага Короля Льва. **49.** Название корабля, на котором разворачивается действие Creature Shock. **53.** Что в игре Conquest of the New World прибавляет вам население в качестве эмиграции. **54.** Где разворачиваются действия в игре Stone Keep? **57.** Похож на Red Hornet (красный шершень), но опаснее (игра Descent). **58.** На чем дерешься с Шао Каном в конце MK3? **62.** Как зовут русского парня в Jugged Alliance? **64.** Популярный компьютерный герой.

Ответы на кроссворд, опубликованный в октябрьском номере журнала «Страна Игр»

По горизонтали:

3. Морг 5. Узи 7. Семь 9. Игроман 12. Под 14. Айсберг 16. Апокалипсис 21. Радар 22. Симулятор 25. Тибериум 26. Драка 27. Меню 29. Тетрис 31. Натла 32. Нина 35. Пуля 36. Врач 37. Мист 38. Турок 39. Казул 41. Магнум 42. Графика 44. Гость 47. Акклейм 49. Деньги 51. Пила 53. Команче 55. Терминатор 57. Война 58. Цивилизация 60. Крови 61. Ориджин 62. Стратегия 64. Энергия 65. Пауза

По вертикали:

1. Футбол 2. Ман 4. Гроб 6. Мидас 7. Сега 8. Мамонт 10. Огнемет 11. Барака 13. Карта 15. Скала 17. Арбалет 18. Игра 19. Спутник 20. Провалить 23. Здо 24. Пентиум 28. Юнит 29. Танк 30. Разум 33. Кармагеддон 34. Аркада 36. Вор 40. Зомби 43. Колючки 45. Сатана 46. Маккларен 48. Матсушита 51. Полиция 52. Кольт 54. Атари 56. Маг 59. Яго



ХИТ-ПАРАД

Мировой хит-парад

PC

1.Dungeon Keeper Bullfrog/Electronic Arts
2.Diablo Blizzard
3.Heroes of Might & Magic 2 New World/3DO
4.X-Com 3 (Apocalypse) Mythos/MicroProse
5.Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert) Westwood
6.Civilization 2 MicroProse
7.Quake Id/GT
8.Carmageddon Stainless/SCI/Interplay
9.Master of Orion 2 (Battle at Antares) MicroProse
10.Warcraft 2 (Tides of Darkness) Blizzard
11.Tomb Raider Core Design/Eidos
12.Warlords 3 (Reign of Heroes) SSG/Red Orb
13.Magic (The Gathering) MicroProse
14.The Elder Scrolls (Daggerfall) Bethesda/Virgin
15.X-Wing vs. Tie Fighter Totally/LucasArts
16.Duke Nukem 3D 3D Realms/GT
17.MechWarriors 2 (Mercenaries) Activision
18.Little Big Adventure 2/Twinsen's Odyssey Activision
19.Birthright (The Gorgon's Alliance) Sierra
20.Hexen 2 (The Beginning of the End) Raven/Activision

Видеоигры

1.Final Fantasy 7 Square
2.Nights (Into Dreams) Sonic Team/Sega
3.Fighters Megamix AM2/Sega
4.Mario Kart Nintendo
5.Tomb Raider Core Design/Eidos
6.Soul Blade/Soul Edge 2 Namco
7.International Superstar Soccer Konami
8.Tekken 2 Namco
9.Shining (The Holy Ark) Sega
10.Goldeneye 007 Rare/Nintendo
11.Wild Arms Media Vision/Sony
12.Starfox 64 Nintendo
13.Panzer Dragoon Zwei Sega
14.Virtua Fighter 2 Sega
15.Manx TT Super Bike AM3/Sega
16.Oddworld (Abe's Oddysee) GT
17.Mario 64 Nintendo
18.Ace Combat 2 Namco
19.V-Rally Infogrames/Ocean
20.Rage Racer Namco

Хит-парад по продажам в октябре (по данным московских магазинов)

PC

1.Hexen 2
2.Total Annihilation
3.Dark Reign
4.Conquest Earth
5.7-th Legion
6.Dark Colony
7.Carmageddon
8.Parkan
9.Dungeon Keeper
10.Противостояние

Sony PlayStation

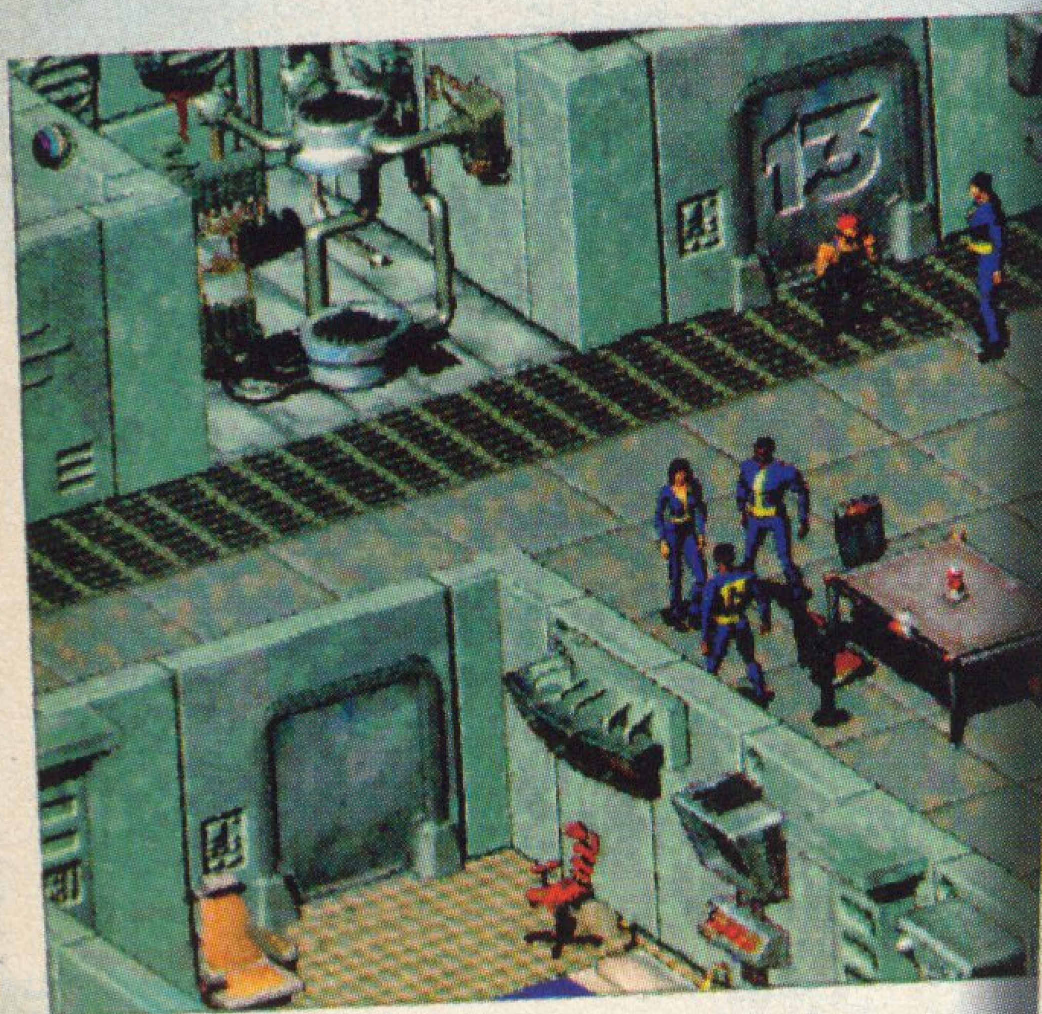
1.Lost World
2.Final Fantasy VII
3.Odd World
4.NHL'98
5.Porsche Challenge
6.Warcraft 2
7.Ace Combat 2
8.Crash Bandicoot
9.Monster Truck
10.Tekken 2

Nintendo 64

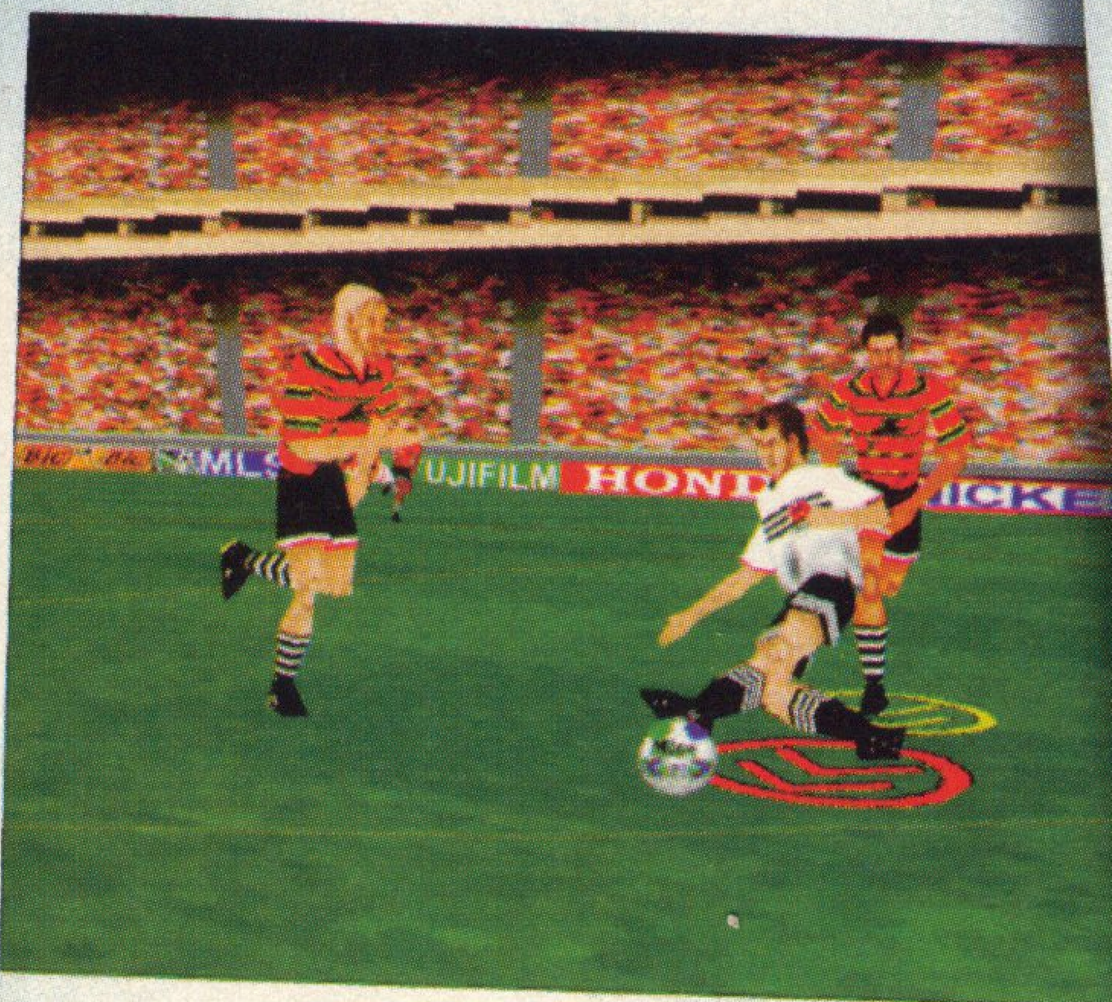
1.Multi Racing Championship
2.Golden Eye 007
3.Top Gear Rally
4.Turok
5.ISSS 64
6.Mario 64
7.Mario Kart 64
8.Wave Race 64
9.Dark Rift
10.Hexen 64

ВИКТОРИНА

Подпишите под фотографиями названия игр, вырвите страницу с викториной и пришлите ее к нам в редакцию. Десять человек, первыми приславшие наиболее правильно заполненные листы с ответами, получат призы от фирмы «Бука» — компьютерные игры, фирменные майки и бейсболки. Маленькая подсказка: все фотографии уже публиковались в нашем журнале.



#1



#2



#3



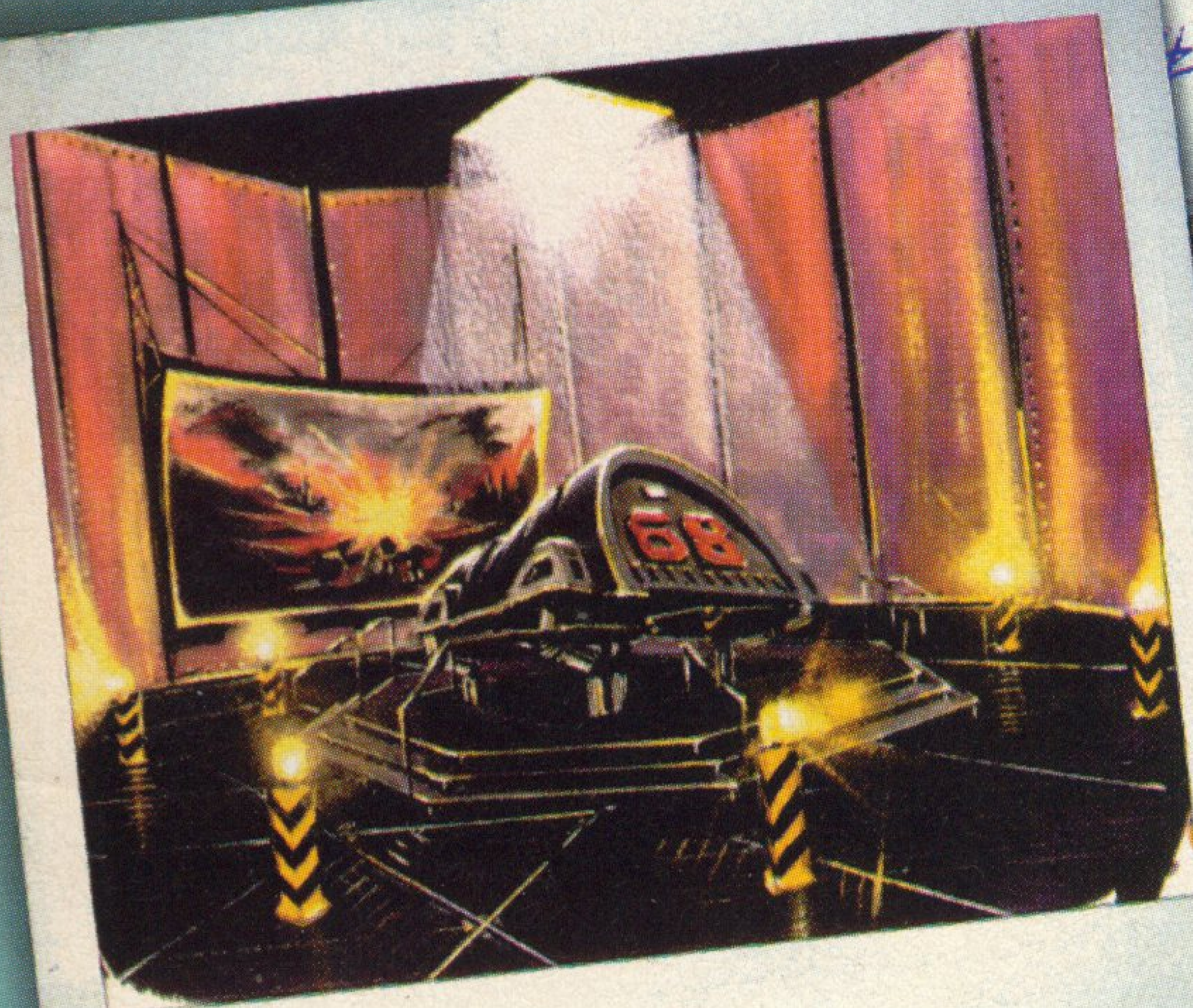
#4



#5



#6



#7



#8



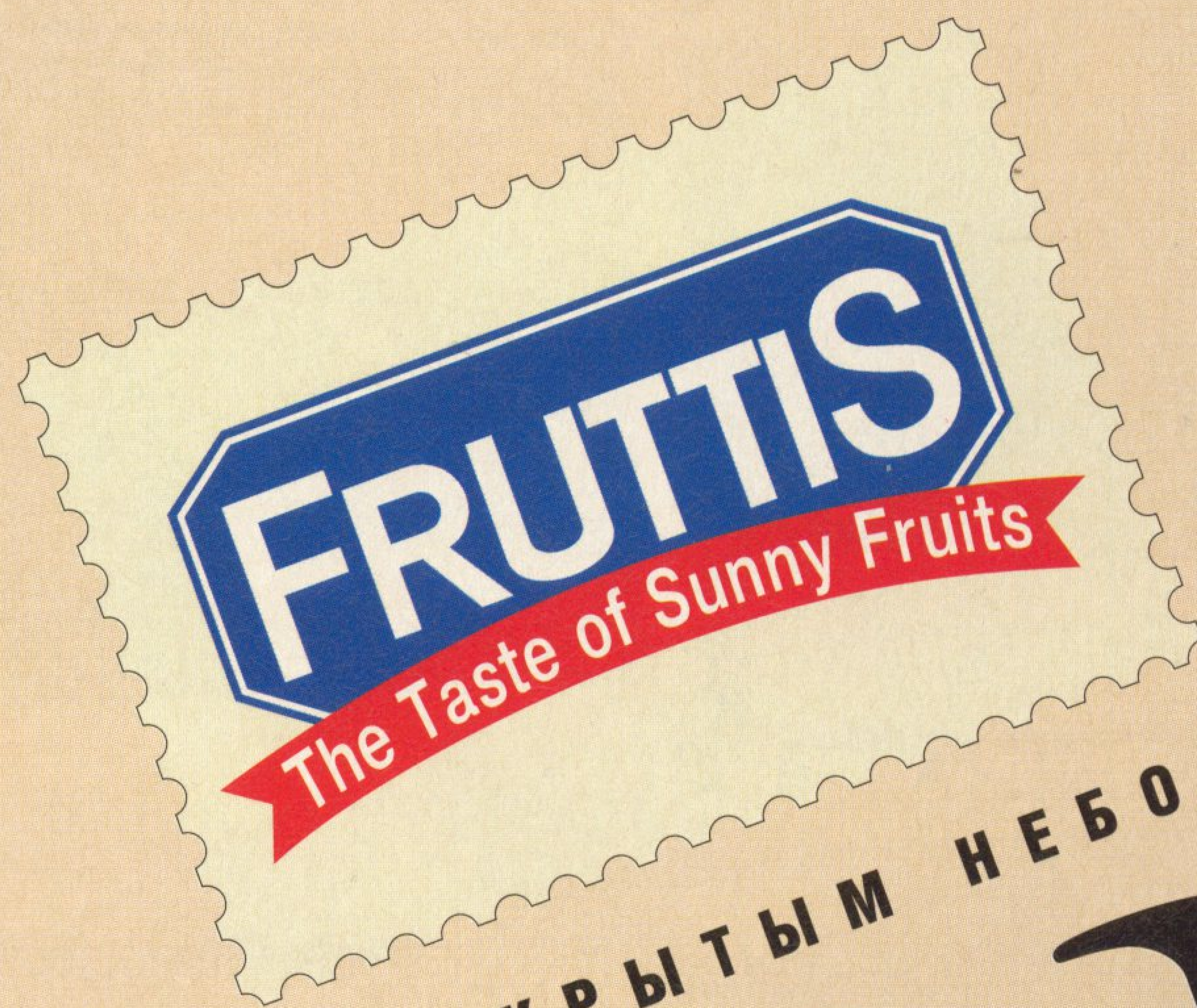
#9

Спонсор викторины – компания «Бука»



6 сентября

ПАРК КУЛЬТУРЫ



ПРАЗДНИК ТАНЦЕВ ПОД ОТКРЫТЫМ НЕБОМ

850 СТОЛИЦА

BY APPOINTMENT TO THE ROYAL DANISH COURT

TUBORG BEER

В ЭТОТ ДЕНЬ В ПАРКЕ ГОРЬКОГО ПОБЫВАЛО БОЛЕЕ 400 000 ЧЕЛОВЕК



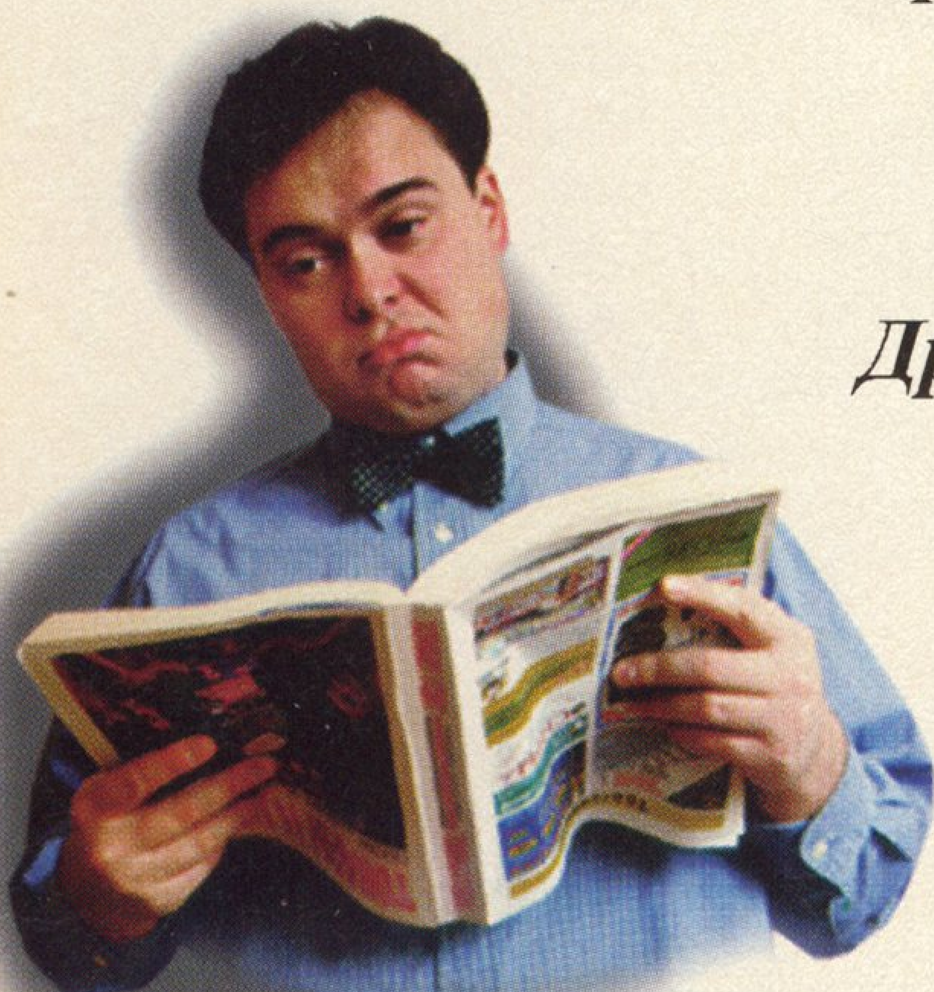




Необходимо освоить рекламный бюджет максимально эффективно? Существует огромное количество журналов.



Одни вам очень нравятся.





Другие навивают на вас скуку.

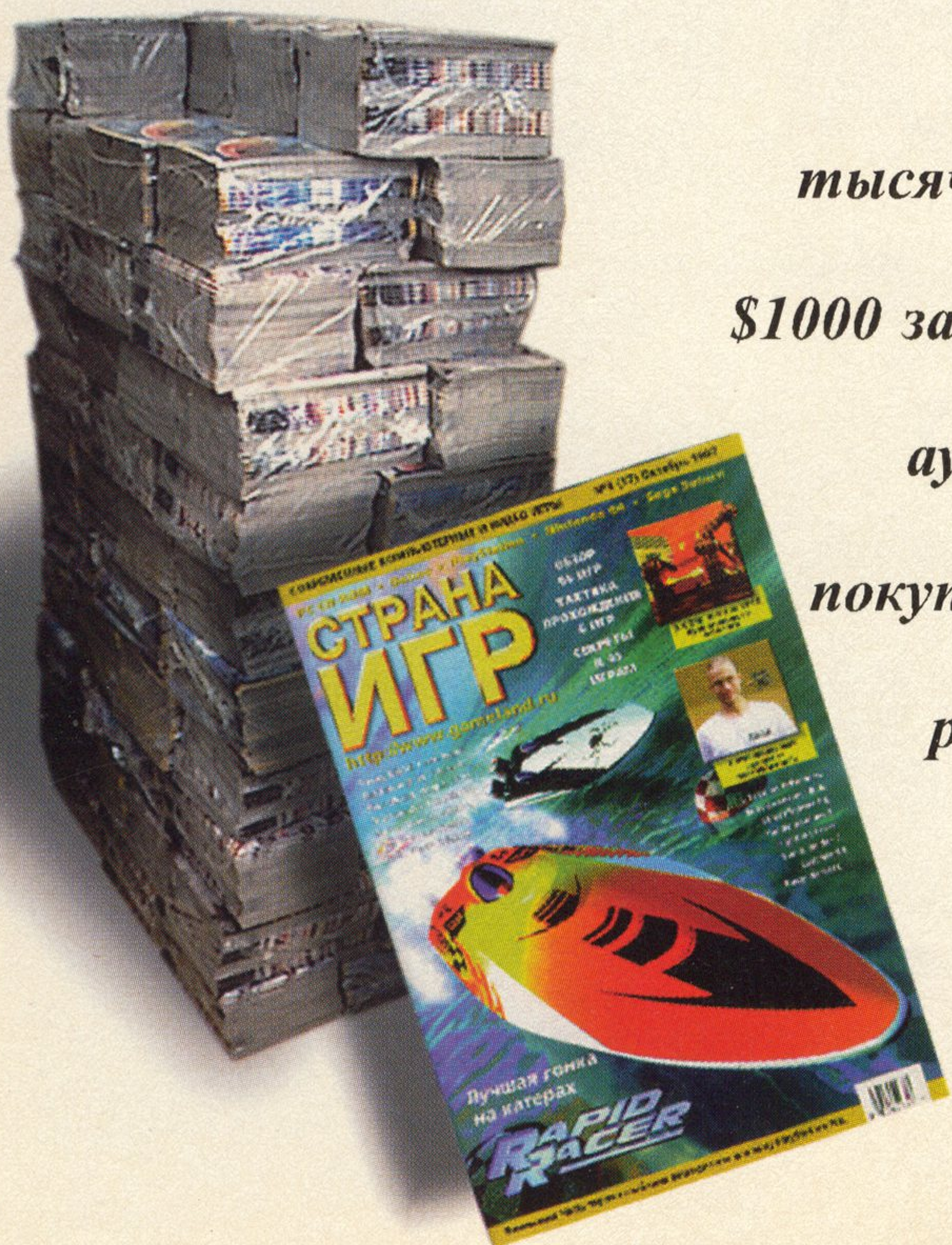
От третьих вас просто клонит в сон.

Если поделить стоимость страницы рекламы на тираж получается удельная стоимость рекламы на одного читателя. По этому параметру можно оценить эффективность рекламы. У популярных московских молодежных изданий он колеблется от 10 до 20 центов.



Но есть один журнал, где удельная стоимость рекламы достигает фантастического значения - 2 цента !





То есть при тираже 45-55 тысяч экземпляров стоимость рекламы всего лишь $1000 за страницу. Это журнал “Страна Игр". Наша аудитория - самая активная часть молодежи, покупатели компьютерных игр. Кроме того, любой рекламодатель бесплатно получает рекламное место на популярном игровом «вэб сайте»

http://www.gameland.ru.

ЗВОНИТЕ: (095) 124-0402

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:



Internet как стиль жизни

Русские в Ultime

Game-индустрия для всех





Incoming, Incubation ...

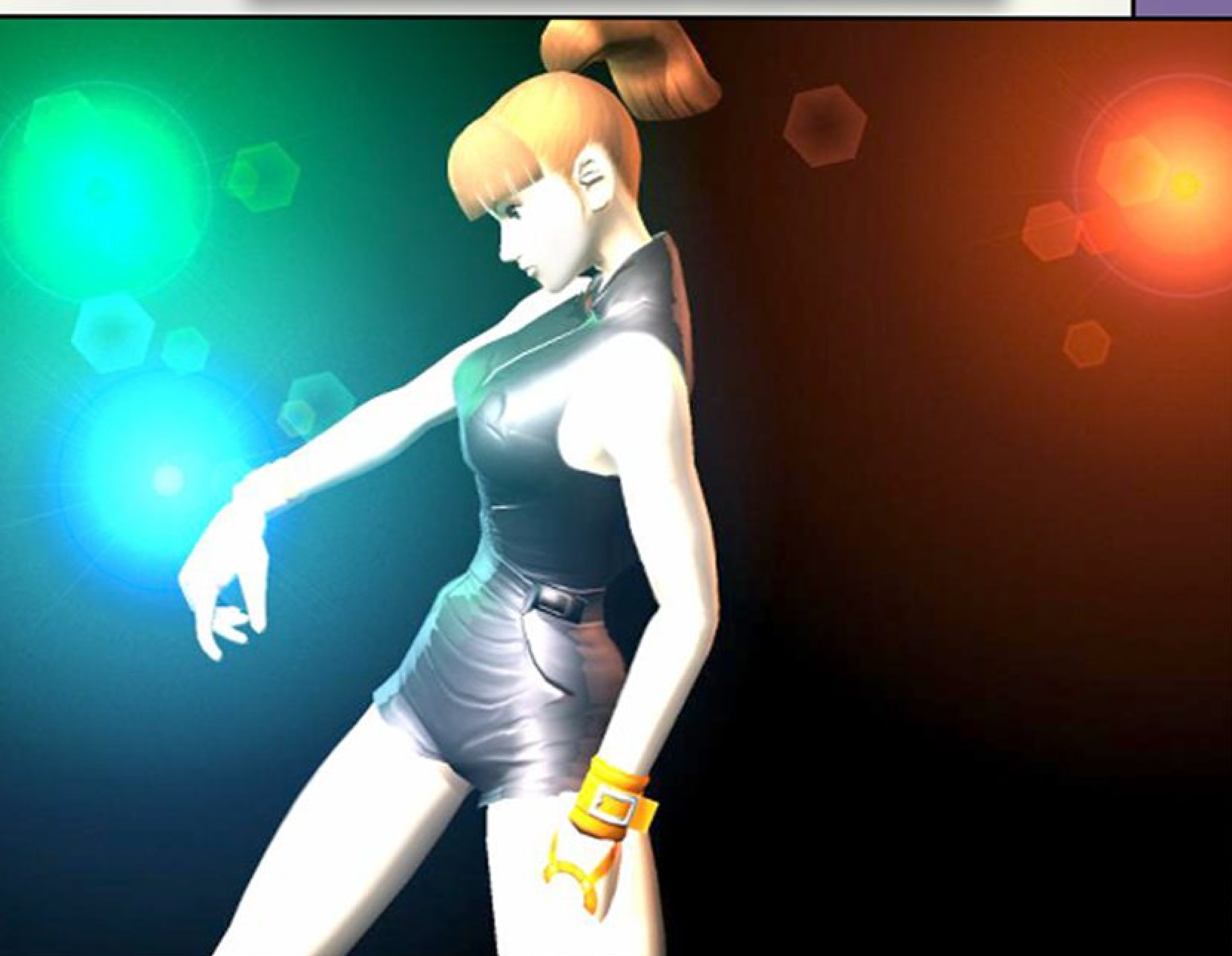
и другие игры для PC





Тактика прохождения Total Annihilation...

и другие секреты для PC и мультимедийных систем



Nuklear Strike, NHL '98, Mortal Kombat Myphology ...

и другие игры для Nintendo 64, M2, Sony PlayStation и Sega Saturn



Ответы на письма читателей...

подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад, кроссворд

А ТАКЖЕ: *конкурсы, интервью и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:
Оксана Донская

Редактор PC:
Сергей Лянге

Редактор Видео:
Борис Романов

Корреспондент в США:
Emanuil Edge

Дизайн Обложки:
Серж Долгов

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Сергей Лянге, Серж Долгов, Леонид Андруцкий, Виктор Жилин, Владислав Пискунов

Корректор:
Екатерина Васильева

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
magazine@gameland.ru

Техническая поддержка:
Борис Скворцов, Алена Скворцова, Ерванд Мовсисян, Тимур Минбаев, Алексей Куракин

Вывод на пленки осуществлен **Центр ХГС»**

Тираж **50 000** экземпляров
Цена договорная



Отпечатано в типографии компании **ScanWeb** (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933
Printed in Finland, ScanWeb Company





Game Land
безумный
выбор
Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.
■ Москва, Старый Арбат, д. 21. Метро «Арбатская»
■ Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
■ Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»